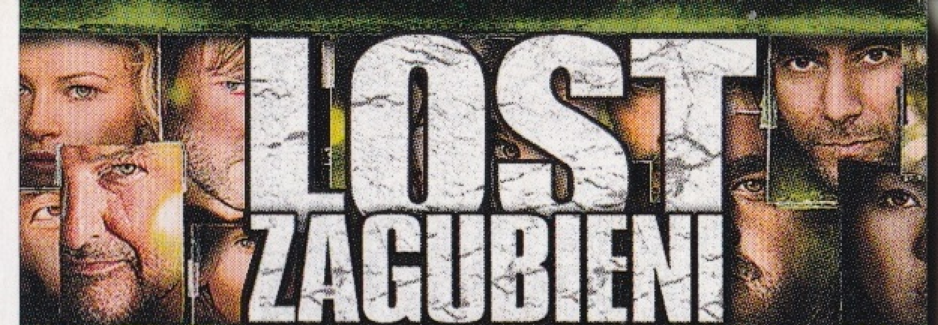
DVD

TYLKO 6,99 ZŁ

PEŁNE WERSJE GIER!

BLACK BUCCANEER
ZNAJDŹ SKARB PIRATA Z KARAIBÓW

BIG MUTHA TRUCKERS 2
OSTRA JAZDA OSIEMNASTOKOŁOWCAMI

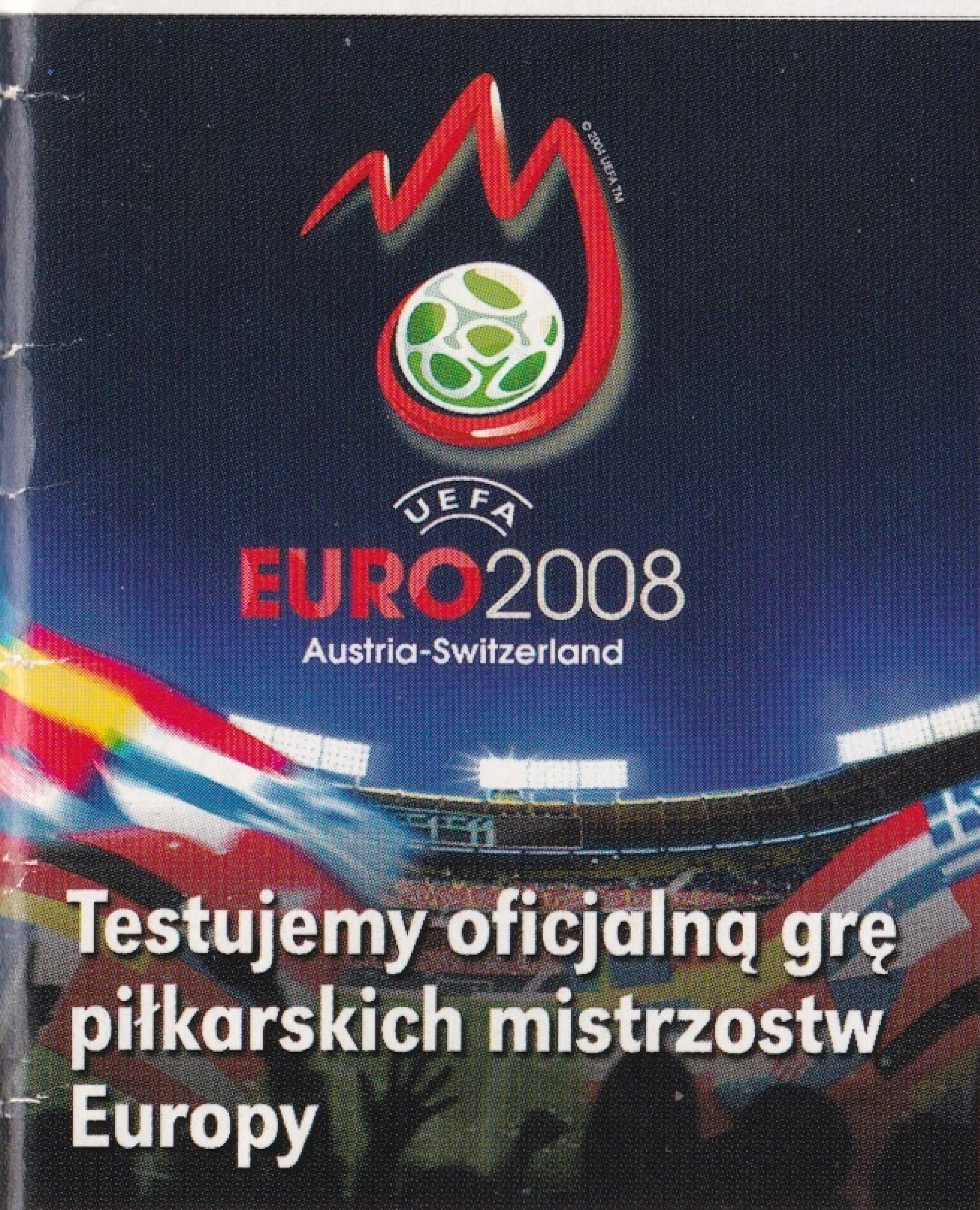


CLICK!

Nr 06/2008 (123)
Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)



Komandosi z Tęczowej Szóstki ratują Vegas. Ponownie!




Testujemy oficjalną grę piłkarskich mistrzostw Europy



Nadchodzi strzelanina z totalną destrukcją. Zapowiedź tylko u nas!

Alpha Protocol

Szpiegowska gra RPG twórców Neverwinter Nights 2!

16 recenzji, w tym

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a, Pirates of the Burning Sea, Turok, Imperium Romanum, XIII wiek.

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



hity numeru 06/2008

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „GMT -8" naczelny), tel. 0 71 341 20 83 wew. 220; Maciej Kuc („me nurse" z-ca red. naczelnego), tel. 0 71 341 20 83 wew. 200; Andrzej Sitek (zapudłowany z-ca red. naczelnego), tel. 0 71 341 20 83 wew. 222, Adam Szumilak (kolektol).

REKLAMACJE PŁYT DVD:
Jan Jankowski 0 71 341 20 83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz PERFEKT S.A. w Warszawie.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl



Szykuje się rewolucja w gatunku shooterów. Studio Volition pracuje nad nową częścią swojej najsłynniejszej gry, w której będzie można zniszczyć WSZYSTKO!

Red Faction: Guerilla s. 24



Ta mała gierka może okazać się największym hitem wiosny. Sprawdź dlaczego!

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords s. 51



Twórcy Neverwinter Nights zabrali się za nową grę RPG, która przedstawia sekretne akcje... tajnych agentów. Piszemy o niej pierwsi w Polsce!



Alpha Protocol s. 08

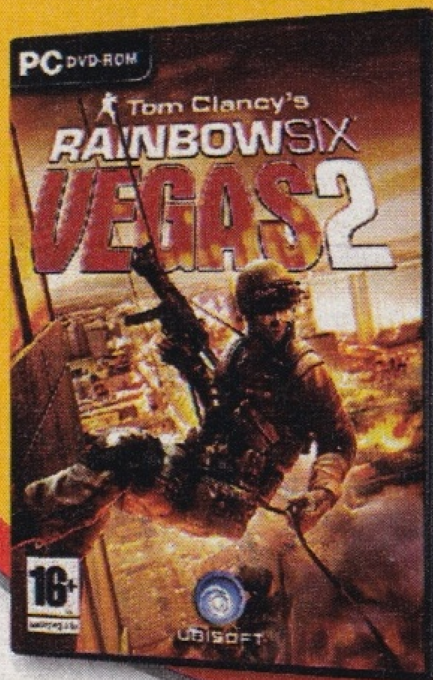


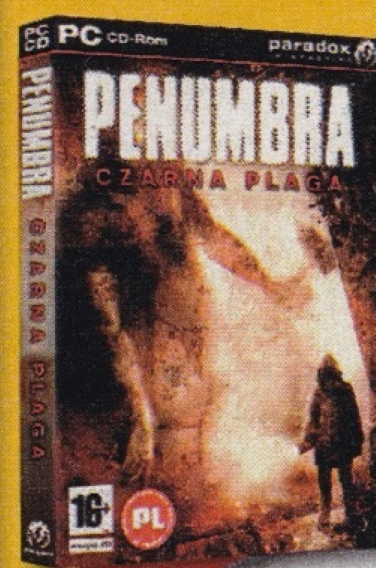
Po raz kolejny zapraszamy na wycieczkę do Miasta Grzechu. Po raz kolejny przypominamy: weź ze sobą MP5.

Rainbow Six: Vegas 2 s. 30

KONKURSY

Mamy do wygrania kilkadziesiąt gier. Wchodzisz?





Następny Click w sprzedaży już 3 czerwca!

A w nim na pewno*:
– kolejny zeszyt książeczki Click Klasyka;
– recenzje najświeższych gier – sprawdzimy takie tytuły, jak Mass Effect, Iron Man, Europa Universalis: Rome i Overclocked;
– megazapowiedź, która zaskoczy wszystkich.

* na pewno, chyba że... weekend majowy się nam przedłuży.

Wiosna!

Przyszła i już jest. Robi się ciepło i słonecznie, a widoki na ulicach... Hm, zaczynają konkurować z obrazkami z najlepszych, napędzanych DX10 FPS-ów. Swoją drogą, to by była fajna gra – FPP, w którym wcielasz się w fotografa spacerującego po ulicach i pstrykającego zdjątka ładnym dziewczynom...

Ale nie czas oddawać się marzeniom. Aktualny numer Clicka to z jednej strony parę bardzo nowych i bardzo-tylko-naszych zapowiedzi (patrz: **Alpha Protocol**, **Recoil: Retrograd**, **Red Faction: Guerilla**), z drugiej – recenzje sporej dawki gier. Nawet jeśli część z nich wypada nieco poniżej naszych oczekiwań, to i tak trafiło się nam kilka całkiem interesujących tytułów. Przede wszystkim **Rainbow Six Vegas 2**, kontynuacja świetnego taktycznego shootera sprzed roku. Poza tym **Penumbra: Czarna Plaga**, gra, która nieoczekiwanie spodobała się nam aż tak, że daliśmy jej... sprawdźcie sami. A także **Turok**, produkcja co prawda z konsol, ale przeniesiona w naprawdę niezłym stylu. Dlatego jest w co grać i co czytać. A dziewczyny? Poczekają...

Redakcja

Coś nie działa? Patrz na kartonik z płytą!

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	sterowanie bohaterem
spacja	skok

MYSZKA

- cios 1
- cios 2
- sterowanie kamerą

BLACK BUCCANEER

Lubisz „Piratów z Karaibów"? To dobrze, bo oto przedstawiamy w pełnej wersji grę, która klimatem bardzo przypomina ten właśnie film. Jej akcja toczy się w pięknych karaibskich sceneriach, a ty wcielasz się we Francisa Blade'a, młodego marynarza, którego statek rozbija się na tajemniczej wyspie. Los jednak się do niego uśmiecha – na plaży chłopak odnajduje magiczny amulet, który daje mu moce voodoo. Korzystając z nich, Francis – po naszemu Franek – musi odnaleźć zaginiony skarb piratów.

Black Buccaneer to gra zręcznościowo-przygodowa, w której czeka na ciebie aż **26 poziomów akcji, eksploracji, walki i... główkowania.** Wszystko to w porządnej oprawie 3D. Polecamy!

BIG MUTHA TRUCKERS 2 OSTRA JAZDA

Rodzinka szalonych kierowców ciężarówek powraca! W tej części gry nestorka rodu, Ma Jackson, trafia do aresztu, a jedyny sposób na to, by ją z niego wyciągnąć, to zebranie gotówki na łapówki dla sędziów, adwokata i podwójną porcję kurczaka z grilla. Big Mutha Truckers 2: Ostra jazda **to samochodówka, w której wykonujesz nietypowe misje, kierując osiemnastokołową ciężarówką.** Nie czekaj – gaz do dechy!

PODSTAWY STEROWANIA:

← ↑ ↓ →	sterowanie pojazdem
spacja	hamulec ręczny
Q / E	przechylenia w lewo/prawo
lewy ctrl	turbo
C	zmiana kamery
E	klakson

Zawartość płyty DVD CLICK! 06/2008

- **Pełne wersje:**
  - Black Buccaneer
  - Big Mutha Truckers 2
- **Dema:**
  - Kung Fu Panda
  - Sherlock Holmes versus Arsene Lupin
  - UEFA Euro 2008
- **Freeware:**
  - Driving Speed 2
  - Rising Eagle: Futuristic Infantry Warfare
  - TrackMania Nations Forever
- **Programy użytkowe:**

INTERNET:
BitComet 1.0
Miranda IM
MoorHunt 0.5.0.0
Mozilla Firefox 2.0.0.13
Mozilla Thunderbird 2.0.0.12
Opera 9.27
RSS Bandit 1.6.0.2
Safari 3.1
Spamihilator 0.9.9.39
YouTube Downloader 2.1.6

MULTIMEDIA:
ALLPlayer 3.1
foobar2000 0.9.5.1
Google Earth 4.3
Inkscape 0.46
Miro 1.2.2
OpenOffice.org 2.4
Paint.NET 3.30
Photo Dream 1.26
Picasa 2.7

OCHRONA KOMPUTERA:
Ad-Aware 2007 7.0.2.7
AVG Anti-Rootkit Free 1.1
AVG Anti-Virus Free 7.5.524
Avira AntiVir Personal – Free Antivirus 8.0
Comodo Firewall Pro 3.0
Crawler Parental Control
HijackThis 2.0.2
Microsoft Windows Defender 1.1.1593
Spyware Terminator 2.2.0.411

SYSTEM:
CCleaner 2.06.567
CPU-Z 1.44.2
Diskeeper Lite 7.0.418.0
DriverMax 3.4
Glary Utilities 2.5.1
Recuva 1.12.291
Speed It Up Free 4.76
Tidy Start Menu 3.4
Wise Registry Cleaner 3.2 Free

7265 konkurs SMS — DO WYGRANIA

PYTANIE KONKURSOWE

Którą z tych funkcji posiada odtwarzacz Aurum?

A) nagrywania z radia

B) parasola



3x ODTWARZACZ MULTIMEDIALNY Z RADIEM AURUM 1 GB

Odtwarzacz posiada:
- wbudowane radio z pamięcią 20 stacji
- funkcję nagrywania z radia
- obsługę plików w formatach: SMV, JPEG, MP3, WMA i WAV
- kolorowy wyświetlacz 1,8"
- wbudowane głośniki stereofoniczne



3x PAMIĘĆ ZEWNĘTRZNA CLASSIC 2 GB

- interfejs USB 2.0, kompatybilny z USB 1.1
- prędkość transmisji danych (zapis/odczyt): 3 MBps/8 MBps

excellence www.excline.com

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.ER.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7265! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 czerwca 2008 r.

Fundatorem nagród jest: Eurowizja

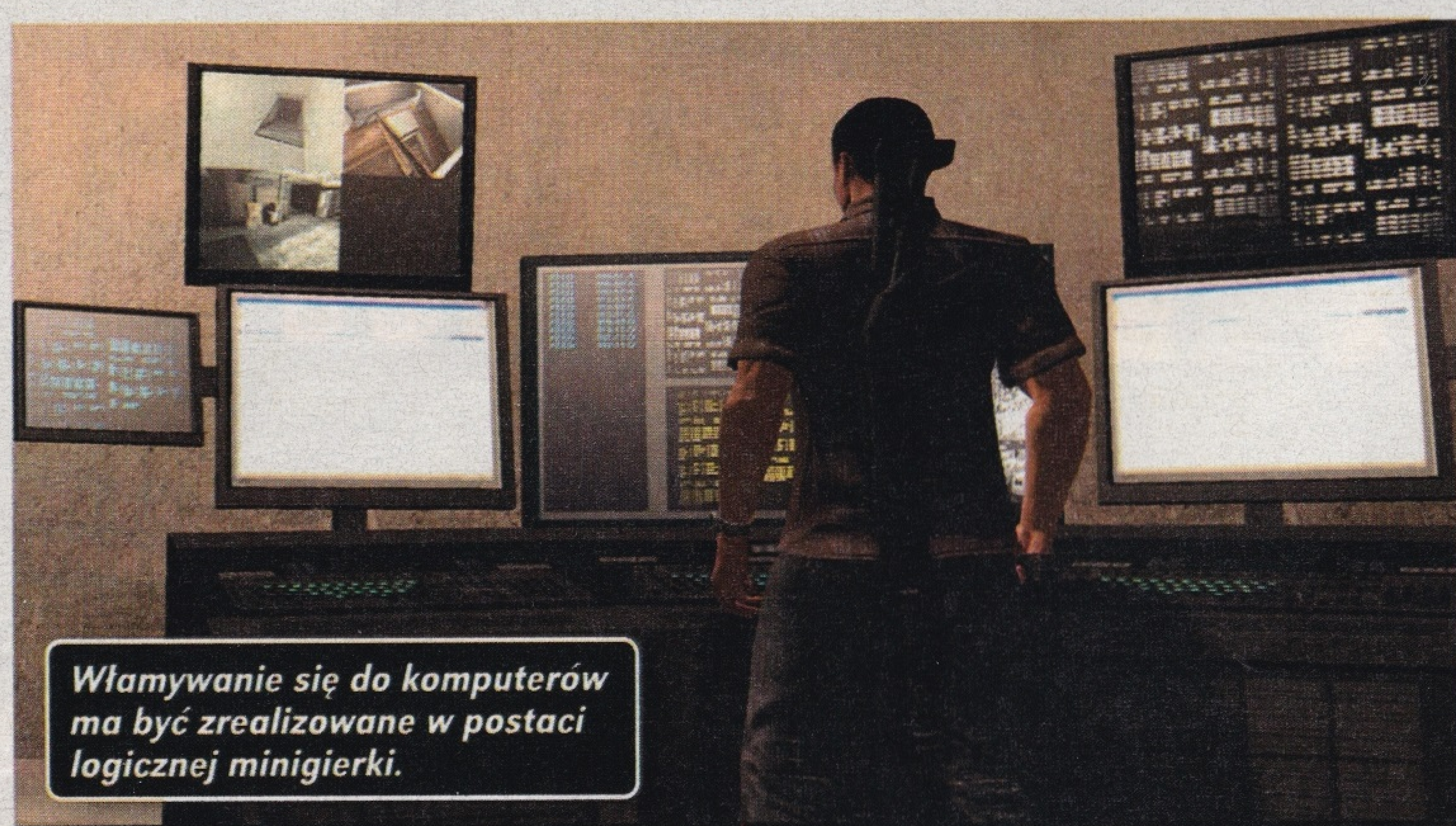
ALPHA PROTOCOL

Podziemia i smoki? Kosmiczne stacje dokujące i bazy na odległych planetach? To wszystko już było. Czas na nową jakość w gatunku RPG. Czas na... Alpha Protocol!

Nie musisz oszczędzać nabojów. Amunicja będzie w grze nieskończona.

Sukces Mass Effect (na razie osiągnięty dzięki posiadaczom Xboksa 360, ale wkrótce zapewne powtórzony za sprawą PeCetowców) sprawił, że twórcy gier z gatunku role-playing nabrali chęci – i co najważniejsze: odwagi – by odmienić jego oblicze. Widać to wyraźnie w Alpha Protocol, produkcji studia Obsidian, które o robieniu erpegów wie naprawdę sporo (patrz: ramka). **Ich najnowsze dzieło na pierwszy rzut oka można pomylić z Hitmanem** – walki rozstrzyga się w nim samodzielnie, strzelając z broni palnej jak w typowych FPS-ach czy właśnie Mass Effect, a jego tematem nie są poszukiwania zaginionego magicznego artefaktu, tylko rozgrywki tajnych agend rządowych we współczesnym świecie. Tego jeszcze nie było...

Bohaterem Alpha Protocol jest Mike Thorton, jeden z pracowników Centralnej Agencji Wywiadowczej, znanej jako CIA. Mike ma do wykonania pewne zadanie – chodzi o rakiety, które dostały się w ręce arabskich ekstremistów za sprawą jednego z prywatnych koncernów zajmujących się handlem bronią i nowoczesnymi technologiami wojskowymi. Thorton to nie żółtodziób, ma już za sobą kilka udanych misji bojowych, ale też daleko mu jeszcze do superagenta w stylu Jasona Bourne'a, który nieuzbrojony potrafi unieszkodliwić czołg i strącić helikopter. Takie umiejętności bohater zdobędzie później, jeśli go tylko odpowiednio rozwiniesz – Alpha Protocol to przecież gra RPG.



Włamywanie się do komputerów ma być zrealizowane w postaci logicznej minigierki.

Jak twierdzi Darren L. Monahan, jeden z założycieli studia Obsidian, cały zespół długo zastanawiał się, jak rozwiązać problem z bohaterem tak nietypowej gry. Rozważano na przykład możliwość pozostawienia graczom pełnej swobody w kreowaniu postaci, ostatecznie jednak wybrano inne rozwiązanie: główna rola obsadzona została przez autorów, dzięki czemu możliwe stało się dostosowanie fabuły do konkretnego herosa. Ekipa z Obsidian to fachowcy, którzy wiedzą, że w erpegach związek emocjonalny między graczem a jego widocznym na ekranie odpowiednikiem jest szczególnie ważny, dlatego **wygląd Mike'a w pewnym stopniu ukształtujesz sam.** Zawsze jednak będzie to facet (w imieniu twórców przepraszamy wszystkie dziewczyny) o aparycji filmowego tajnego agenta – a więc przystojny, atletyczny i obyty w świecie.

Wszystkie te cechy nie ustrzegą go jednak przed wpadnięciem w tarapaty. Staje się to wkrótce po rozpoczęciu gry. **Misja wykonywana przez Mike'a kończy się tragicznie, a on sam zostaje uciekinierem ściganym przez swoich dawnych kolegów z agencji.** Jak nietrudno się domyślić, kryje się za tym spisek – Thorton jest w posiadaniu informacji, które mogą doprowadzić do powstrzymania tajnej operacji stanowiącej globalne zagrożenie, jednak pewne potężne siły nie chcą dopuścić do tego, by nasz bohater właściwie wykorzystał swoją wiedzę.

Przez większość misji Mike będzie słyszał w uchu podpowiedzi operatora. Na początku będzie nim ta postać, której głos użyczył syn Morgana Freemana.



W ciągu całej gry strzała Amora może trafić Mike'a kilka razy.



Twórcy gry twierdzą, że inspirowały ich przygody trzech JB – Jacka Bauera, Jamesa Bonda i Jasona Bourne'a.

Nawet najwięksi dranie potrzebują czasem, żeby ich przytulić.

Obsidian: Black Isle 2.0

Ludzie, którzy założyli studio Obsidian – Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone i Chris Jones – pracowali wcześniej w finansowanej przez koncern Interplay firmie Black Isle Studios, która wyprodukowała najlepsze erpegi końca XX wieku, w tym m.in. Planescape Torment, Icewind Dale oraz Fallout. Kiedy w 2003 r. Black Isle Studios zostało zamknięte, piątka przyjaciół postanowiła rozpocząć działalność na własną rękę – początkowo w piwnicy domu Feargusa Urquharta, później w biurowcu wynajętym w Santa Ana, jednej z miejscowości składających się na aglomerację Los Angeles. Pod nazwą Obsidian Entertainment ekipa ta stworzyła takie tytuły, jak Star Wars: Knights of the Old Republic II oraz Neverwinter Nights 2 wraz z dodatkiem. Spostrzegawczy fan komputerowej rozrywki na pewno dostrzeże, że obie te produkcje są sequelami gier opracowanych przez studio BioWare, z którym Obsidian utrzymuje bardzo dobre stosunki (np. podczas naszej wizyty w Santa Ana na miejscu nie było Feargusa Urquharta, który – jak nam powiedziano – pojechał „spotkać się z doktorami", czyli posiadającymi taki tytuł naukowy Rayem Muzyką i Gregiem Zeschukiem, założycielami BioWare). Złośliwie można powiedzieć, że podobna sytuacja ma miejsce i teraz – Alpha Protocol to w pewnym sensie następca Mass Effect...

Brzmi tajemniczo? Tak też niestety jest – **przedstawiciele studia Obsidian bardzo rygorystycznie pilnują tego, by na obecnym etapie prac nie wyjawić zbyt wiele na temat fabuły.** Do premiery pozostał jeszcze prawie rok i chcą zapewne zostawić sobie trochę smaczków na nadchodzące miesiące. Dlatego jedyne, co zdradzają w tej chwili, to fakt, iż zaraz po wpadce Mike uruchamia tytułowy Alpha Protocol, czyli procedurę przeznaczoną dla agentów, którzy muszą na jakiś czas zniknąć „z radaru". Protokół to lista kryjówek i danych kontaktowych tajnych współpracowników, dzięki którym członkowie Agencji mogą przez pewien okres działać niezależnie od swoich zwierzchników. Thorton liczy, że uda mu się w ten sposób zapobiec zagrożeniu i oczyścić swoje imię – i oczywiście właśnie ty masz mu w tym pomóc.

Tematem nie są poszukiwania zaginionego artefaktu, a rozgrywki tajnych agend rządowych...

Jeśli przyglądasz się screenom towarzyszącym tej zapowiedzi, być może zastanawiasz się: **„No dobrze, ale jak się w to gra?". Najłatwiej byłoby powiedzieć: „Tak jak w Mass Effect"**, ale ponieważ od PeCetowej premiery tej produkcji dzieli nas jeszcze miesiąc, nie jest to najlepsza odpowiedź. Spróbujmy więc bardziej opisowo...

Podczas prezentacji w siedzibie studia Obsidian w kalifornijskim mieście Santa Ana pokazano dwie przykładowe misje, z których obie rozpoczynały się w tzw. safehouse, bezpiecznej bazie wyposażonej w całą szpiegowską infrastrukturę – od komputera podłączonego do Internetu aż po składzik z bronią. Tu **Mike może przygotować się do stojących przed nim zadań, modyfikując ekwipunek albo sprawdzając informacje na temat kolejnych celów.** Wyjście z bazy to jednocześnie przejście do etapu wyboru misji – każdy safehouse będzie dawał dostęp do kilku różnych operacji. Zaliczenie ich wszystkich popchnie scenariusz do przodu i pozwoli przenieść się w inny zakątek globu. A odwiedzisz m.in. Bliski Wschód, Rzym, Moskwę i Tajpej.

Misje podzielić można na dwa rodzaje: te, w których istotna jest dyskrecja, oraz te, w których liczy się tylko skuteczność w walce. Na początek zaprezentowano operację pierwszego typu, w której zadaniem Mike'a





Bycie ojcem nastolatki to niełatwe zadanie. Ale na szczęście udało się wyperswadować jej kolczyk w nosie...

było zdobycie pewnych danych z biurowca korporacji Halbech. Klimatem przypominała ona Splinter Cella – Thorton skrada się korytarzami wieżowca, próbując nie wchodzić w drogę strażnikom patrolującym budynek, dostać się do gabinetu głównego dyrektora i włamać do stojącego tam komputera. Mechanizm „skradankowy" jest dość prosty, ale twórcy nie zamierzają go bardziej rozwijać – trzeba tylko uważać, by nie stanąć w polu widzenia przeciwników i nie robić zbyt wiele hałasu w zasięgu ich słuchu, a bez zwracania niczyjej uwagi wykonasz zadanie.

Drugi rodzaj misji to typowe sekwencje akcji, polegające przede wszystkim na walce. Tak właśnie wyglądała wycieczka Mike'a do ukrytego gdzieś na pustyni obozu terrorystów. Od pierwszego dostrzeżonego przeciwnika aż do zakończenia operacji Thorton przebiegł przez cały poziom strzelając, przeładowując broń i korzystając z osłon terenowych. Kamera pracuje tu podobnie jak w Mass Ef... – no dobrze, jak w grze Kane & Lynch: Dead Men, tzn. pokazuje niemal całą postać z perspektywy trzeciej osoby, a podczas celowania przybliża się do bohatera i ustawia tuż za jego ramieniem. Dodatkowo, **gdy Mike „przyklei się" do ściany czy innej osłony terenowej – dokładnie tak jak Marcus Fenix z Gears of War – widzimy go całego od frontu.** Dzięki temu strzelanie na oślep – jak najbardziej możliwe – wygląda szczególnie efektownie.

To rozwiązania przeniesione z gier akcji – a co z elementami RPG? Podczas misji **Mike zdobywa punkty doświadczenia, które w dowolnym momencie będzie mógł przeznaczyć na rozwój wybranych umiejętności.** Tych jest dziesięć: cztery określające skuteczność w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni (pistolety, strzelby, karabiny maszynowe i sprzęt ciężki), a poza tym: skradanie się, korzystanie z ładunków wybuchowych, obsługa urządzeń elektronicznych, wytrzymałość, walka wręcz oraz infiltracja. Nie będzie klas czy profesji, a o tym, jaką postacią będzie Mike, zadecydujesz sam, odpowiednio kształtując jego zdolności. Pojawią się także tzw. perki, specjalne talenty, które w innych produkcjach kupuje się również za punkty doświadczenia, tu jednak są zdobywane w trakcie zabawy za wykonanie pewnej określonej czynności. Lista perków nie jest jeszcze kompletna, ale należy spodziewać się takich bonusów, jak np. specjalna premia do celności przy korzystaniu z pistoletów, jeśli wcześniej trafisz tą właśnie bronią np. 20 przeciwników w głowę.

Eksplozje są tu bardziej widowiskowe, niż byłyby w prawdziwym świecie.

Inna bardzo ważna w gatunku role-playing część rozgrywki to rozmowy. **Ekipa Obsidian zastosowała rozwiązanie, które nazwała DSS, czyli Dialogue Stance System.** Polega ono na tym, że w każdym momencie, w którym rozmówca będzie oczekiwał od Mike'a jakiejś reakcji, będziesz mógł wybrać jedno z trzech podejść. Zawsze dostępne są nastawienia: neutralne/profesjonalne, agresywne/pyszałkowate oraz sympatyczne/charyzmatyczne. Dodatkowo w określonych momentach pojawi się czwarta, niezależna od wspomnianych wyżej opcja, która sprawi, że Thorton np. w ogóle nic nie powie albo wyciągnie ukrytą wcześniej broń. Ciekawe jest to, że na podjęcie decyzji twórcy pozostawiają dość krótką chwilę, co ma sprawić, że dialogi będą niewiele mniej ekscytujące niż sekwencje walki. Jeśli w tym czasie nic nie zrobisz, Mike albo wykorzysta nastawienie użyte przy wcześniejszej wymianie zdań, albo zachowa się w sposób domyślny – czyli neutralny.

Tym, co ma spowodować, że dialogi zyskają na atrakcyjności, jest także poczet barwnych postaci niezależnych, które Thorton spotka na swojej drodze (patrz: ramka). Co ciekawe, według pierwotnych założeń Alpha Protocol miało być grą bardzo realistyczną, dlatego pierwsze szkice NPC-ów przedstawiały głównie facetów w garniturach. Na szczęście programiści szybko zorientowali się, że tacy „krawatowcy" to

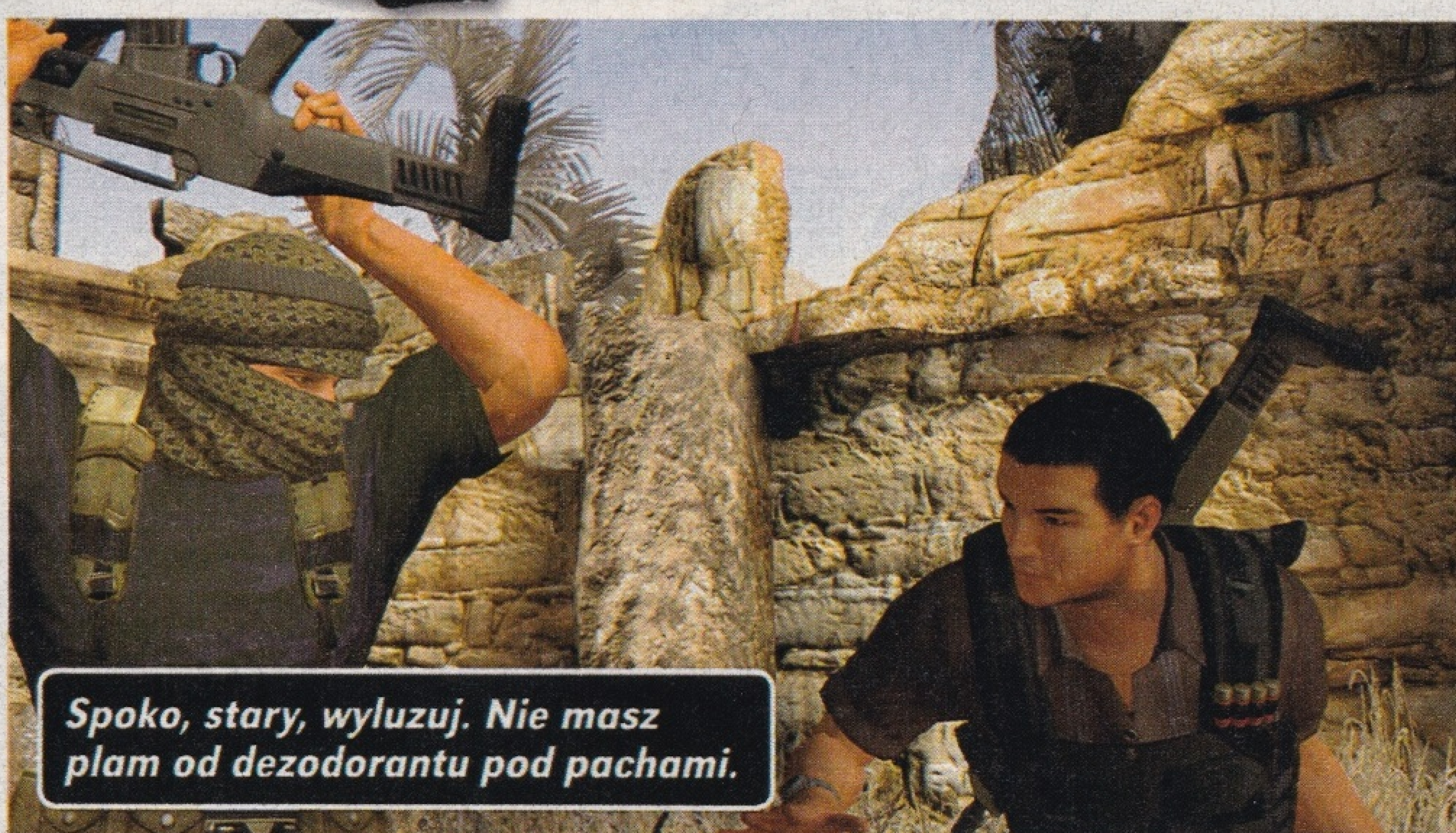


Podobnie jak w kilku wydanych ostatnio shooterach, bohater Alpha Protocol będzie mógł „przyklejać się" do ścian czy innych osłon i z tej pozycji ostrzeliwać – także na ślepo – przeciwników.

Obsydian to czarne szkliwo wulkaniczne, z którego dziś robi się ozdoby – dawniej służyło do tworzenia broni i narzędzi.

indywidua wyjątkowo nudne, dlatego zapełnili produkcję kolorowymi, wyjątkowymi bohaterami. Doszli też do wniosku, że nie mogą zbyt mocno trzymać się rzeczywistości, jeśli chcą, by ich tytuł był naprawdę emocjonujący – dlatego wiele efektów graficznych jest przesadzonych i np. eksplozje są tu bardziej widowiskowe, niż byłyby w prawdziwym świecie.

Odpowiada za to Unreal Engine 3, który spece z Obsidian wzbogacili o kilka własnych procedur oraz możliwości tzw. programów middle-ware, czyli licencjonowanych technologii zajmujących się m.in. dopasowywaniem mimiki bohaterów do wypowiadanych przez nich kwestii. Zadbano również o to, by brzmiały one jak najbardziej profesjonalnie – inaczej niż w wielu innych produkcjach dialogi nie były tu nagrywane przez kolejnych aktorów oddzielnie, ale jednocześnie dla wszystkich postaci biorących udział w scenie. Niestety w obsadzie nie ma na razie żadnych gwiazd, są natomiast znane nazwiska – w jedną z ról wcielił się syn Morgana Freemana!



Spoko, stary, wyluzuj. Nie masz plam od dezodorantu pod pachami.



Raport roczny wykonany? Nie? To wracaj do biurka!

Obecnie Alpha Protocol ukończone jest mniej więcej w 60%. Całkiem nieźle, jak na grę, która ma ukazać się na początku przyszłego roku – oznacza to bowiem, że ekipa Obsidian będzie miała dużo czasu na właściwe wyważenie swojej produkcji (jednej z trzech aktualnie tworzonych, druga to erpeg nawiązujący do filmu Aliens, trzecia jest wciąż tajemnicą). To będzie kluczowe dla jej powodzenia – na razie bowiem **sekwencje akcji przeważają nad rozgrywką typową dla gatunku role-playing**, co może zrazić miłośników wcześniejszych dzieł studia, z drugiej zaś strony są one nieco zbyt proste, by naprawdę wciągnąć fanów shooterów. A o tym, że oba te rodzaje rozgrywki da się połączyć, przekonał nas jakiś czas temu Deus Ex, a pod koniec minionego roku wydany wówczas na Xboksa 360 Mass Effect.

Kolorowi NPC

Ważnym elementem każdego erpega są ciekawe i barwne postacie niezależne, które spotyka na swojej drodze główny bohater. Co prawda role, jakie odegrają one w scenariuszu, są na razie tajemnicą, ale już teraz udało się nam dowiedzieć kilku rzeczy o niektórych z NPC-ów...

To Constantine, Rosjanin zakochany w latach 80., który nigdzie nie rusza się bez marynarki z tamtego okresu. Wygląda zabawnie, ale potrafi być groźny...

Zabójczyni z różową gumą do żucia? Czyżby w tworzeniu scenariusza do Alpha Protocol brał udział Quentin Tarantino? To jedna z czterech-pięciu kobiet, które Mike będzie mógł uwieść (inna to spotkana w samolocie do Rzymu dziennikarka Scarlet Lake).

Sprzedawca lodów, którego Mike spotyka w Rzymie. Ten niedbający o higienę Włoch to w rzeczywistości bardzo ważny kontakt, bez którego Thorton byłby w poważnych tarapatach.

Alpha Protocol

Producent:	Dystrybutor PL:
Obsidian Entertainment	CD Projekt

http://www.obsidianent.com/

Premiera: I kwartał 2009

Gatunek: RPG

+ oryginalna tematyka, jak na erpega • ciekawy system dialogów – krok naprzód w stosunku do Mass Effect • dużo akcji w grze role-playing • doświadczenie twórców

– brak multi • sporo podobieństw do Mass Effect • zawiedzie fanów realizmu

Nowa jakość w role-playing? Najprawdopodobniej. Co prawda może nie spodobać się weteranom gatunku, ale to właśnie tak wyglądać powinna kolejna generacja gier RPG.

Autor: Foch77

Potę-piony! *Make Something Unreal to konkurs sponsorowany przez firmę NVIDIA, w którym wygrał sieciowy FPS Red Orchestra. Pula nagród wynosiła milion dolarów!*



Popularność interaktywnej rozrywki rośnie, a wraz z nią zmieniają się też oczekiwania jej użytkowników – czyli nas, graczy. Stajemy się coraz bardziej wybredni, dlatego najnowsze produkcje, szczególnie należące do tak popularnych gatunków, jak gry akcji, muszą zaoferować coś więcej niż tylko powielanie starych schematów. Każda ma pewien świeży pomysł, który odróżnia ją od innych. Dowody? Na kolejnych trzech stronach...

Damnation

WSAD, kombinacja klawiszy używana w większości shooterów, wkrótce może okazać się przeżytkiem. Nie wystarczy, gdy trzeba będzie przemieszczać się nie tylko w poziomie, ale i w pionie...



Pinokio 2.0 – dowód na postęp technologii.



Praż albo giń!

A taka potrzeba pojawi się już niedługo, gdy Codemasters wyda Damnation, dzieło firmy Blue Omega. To multimedialny koncern, która zajmuje się filmami, ale niedawno powołał do życia sekcję odpowiedzialną za produkcję gier i zatrudnił w niej ludzi, którzy z identycznie zatytułowaną modyfikacją do Unreala **zajęli drugie miejsce w słynnym konkursie Make Something Unreal.** Jak więc widać, choć to debiutanci, są utalentowani. A przy tym bardzo pomysłowi...

Przykłady? Twórcy Damnation stworzyli oryginalny świat o nazwie Sovereignty. Powstał on na gruzach Stanów Zjednoczonych, wyniszczonych konfliktem między Nacjonalistami z północy a Koalicją z południa. Częściowo przypomina Dziki Zachód, ale ponieważ przeciwnikami bohatera są roboty, a on sam korzysta m.in. z motocykla, można napisać, że **produkcja ta utrzymana jest w klimacie western steampunk.**

W Damnation pojawią się poziomy, których pokonanie pieszo ma zajmować nawet... trzy godziny.

Teraz rządzi w nim korporacja Prescott Standard Industries, której oddziały rozprawiają się z niedobitkami obu armii. **Bohaterem Damnation jest kapitan Hamilton Rourke, weteran Wielkiej Wojny** i członek Peacemakers, partyzantki przeciwstawiającej się siłom PSI. Jego celem jest nie tylko pokonanie militarnej machiny Prescott Industries, ale również odszukanie ukochanej, która zaginęła podczas walk.

Fabuła, jak obiecują twórcy, będzie dojrzała i głęboka, ale to nie ona ma sprawić, że zainteresujemy się Damnation. Dokona tego sama rozgrywka, równie oryginalna jak scenariusz. Przede wszystkim **Rourke i wszyscy Peacemakers** (w wielu misjach wesprą cię w walce) **będą nadludzko sprawnymi akrobatami**, potrafiącymi wykonywać najróżniejsze ewolucje we wszystkich wymiarach – np. wspinać się po murach czy słupach, przeskakiwać między dachami kamienic, zjeżdżać po rozwieszonych pomiędzy budynkami linach itd. Ponadto bohater wyposażony będzie w motocykl (w grze pojawią się też inne maszyny), na którym będzie się dało... pędzić po pionowych płaszczyznach. W zestawie supermocy kapitana Rourke'a jest jeszcze tzw. Spirit Vision, umiejętność, dzięki której widzi on przeciwników nawet przez ściany.

Pod wrażeniem talentów wymyślonego przez siebie herosa byli również programiści, bowiem inne elementy gry, w tym np. projekty lokacji, dostosowano do jego zdolności. W Damnation pojawią się ogromne poziomy, których pokonanie pieszo ma zajmować nawet... trzy godziny. **Mapy będą rozciągnięte nie tylko w poziomie, ale i w pionie, więc Rourke będzie miał okazję, by udowodnić swoją skoczność.** Oraz odwagę – możliwe będą takie akrobacje, jak wyskoczenie rozpędzonym motocyklem w przepaść, „katapultowanie się" z dwukołowca, chwycenie zwisającej liny, wylądowanie na ziemi i ustrzelenie stojącego przed bohaterem żołnierza PSI. A wszystko w jednej płynnej akcji!



Click Style poleca bluzki z wycięciem na plecach!

Damnation

Producent: Blue Omega
Dystrybutor PL: Codemasters

http://www.codemasters.com/

Premiera: IV kwartał 2008

Gatunek: akcja



możliwość przemieszczania się w pionie i poziomie • świat gry • scenariusz zapowiada się ciekawie



gra będzie dobra, jeśli udźwignie ją system sterowania • Spirit Vision niezbyt nam pasuje do motocykli i wielkich pukawek

Ciekawy świat, ciekawe mechanizmy rozgrywki. Pomysły są, zobaczymy, jak uda się je zrealizować. Zdaje się jednak, że na ludziach, którzy niemal wygrali konkurs Make Something Unreal, można polegać.

Autor: Foch77

KCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMY

Mirror's Edge

Producent:
DICE
Data premiery:
III kwartał 2008



Kolejna ze znajdujących się w produkcji gier, które **flirtują z parkourem i pozwalają na swobodne przemieszczanie się w trzech wymiarach.** Tutaj wcielisz się w postać kurierki przenoszącej tajne informacje w świecie przyszłości, w której cała elektronika jest „na podsłuchu". Strzelania nie ma zbyt wiele, jest za to dużo akrobacji. To może być rewolucja!

Faith and a .45

Producent:
Deadline Games
Data premiery:
2009

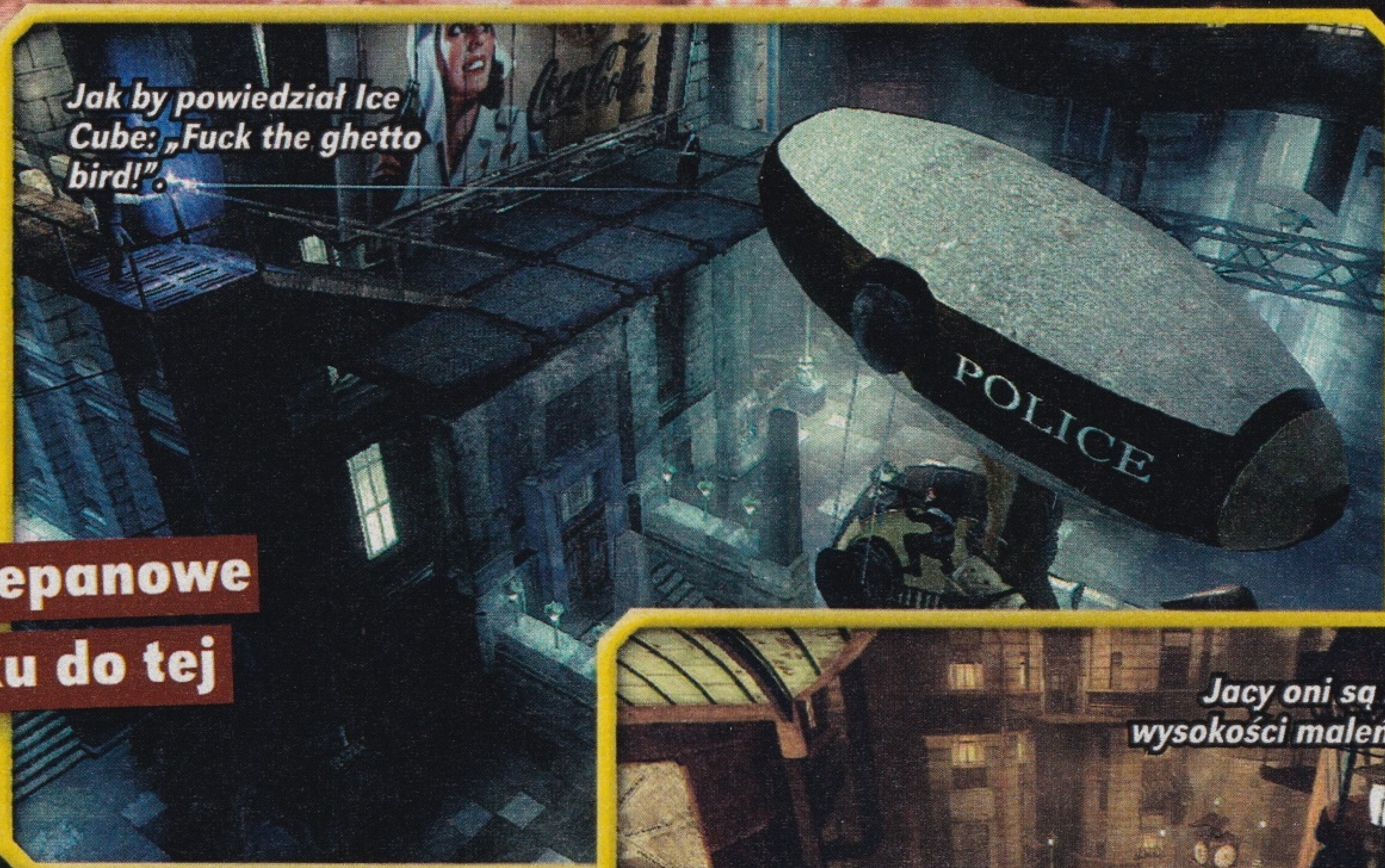


Faith and a .45, gra, o której pisaliśmy obszerniej dwa numery temu, osadzona jest w podobnym świecie, co Damnation. Tu ciekawym pomysłem jest nietypowy co-op – pokierujemy drobnym rzezimieszkiem i jego dziewczyną, którzy m.in. nagradzają się wzajemnie buziakami za dobrze wykonane akcje. **Pierwsza gra przeznaczona dla zakochanych par?**

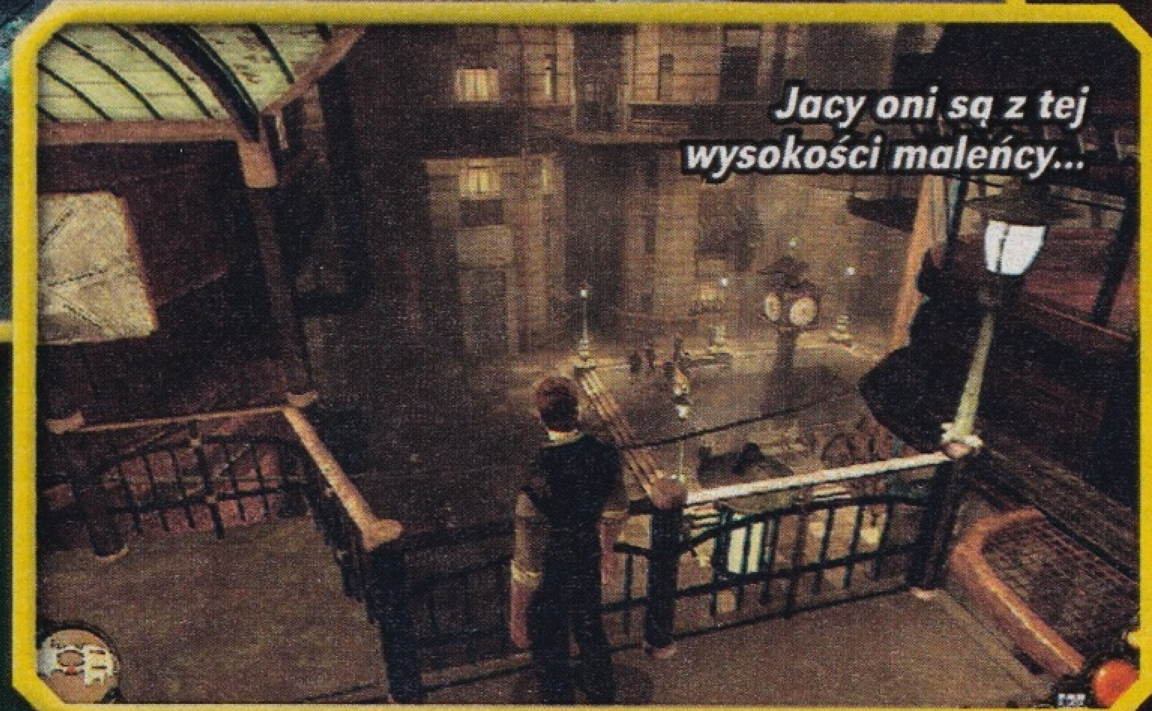


RECOIL RETROGRAD

Co dała światu Dania? Klocki LEGO, ciastka marcepanowe z czekoladą i Hitmana. Być może w przyszłym roku do tej listy trzeba będzie dopisać coś jeszcze...

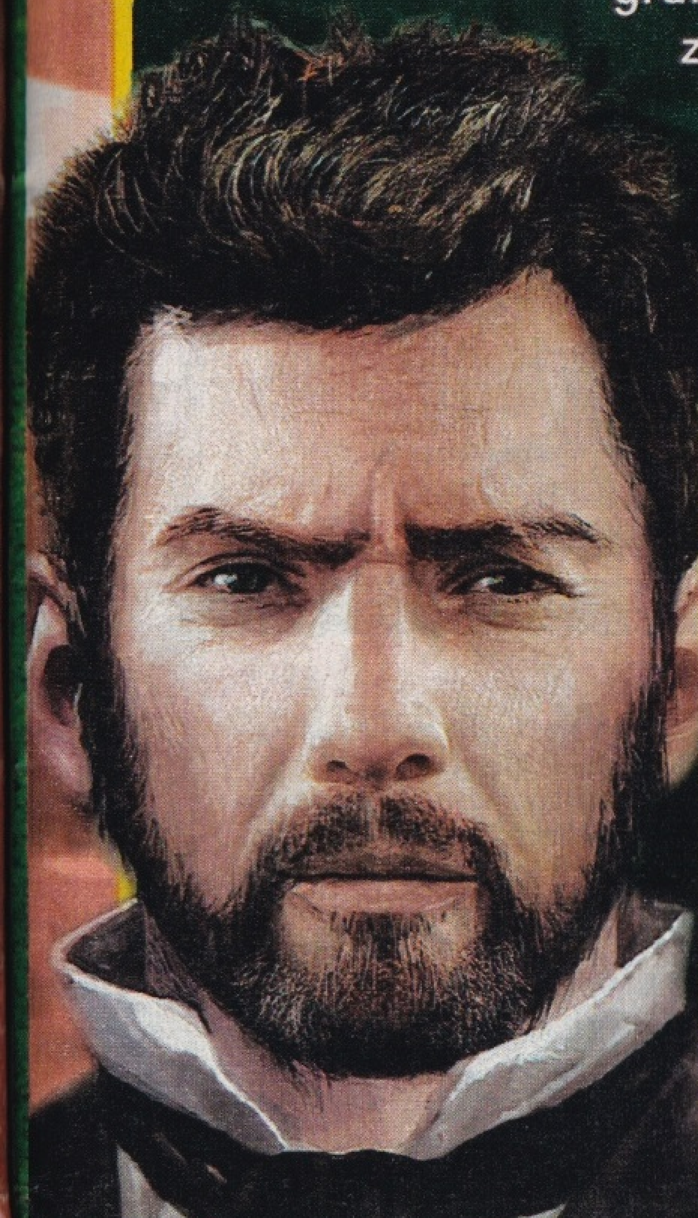


Jak by powiedział Ice Cube: „Fuck the ghetto bird!".


Jacy oni są z tej wysokości maleńcy...

Co dokładnie? Recoil: Retrograd, grę studia ZeitGuyz, którego siedziba znajduje się w Kopenhadze. To z jednej strony debiutanci, pod tą marką nie wydali bowiem żadnego tytułu, z drugiej zaś weterani, bowiem **ekipę tworzą ludzie, którzy wcześniej pracowali w IO Interactive nad pierwszymi częściami Hitmana.** Teraz szykują produkcję, która ma szansę stać się równie popularna. Między innymi dlatego, że – jak to zwykle bywa z grami nowo powstałych studiów – ciekawych pomysłów jest w niej mnóstwo.

Swój tytuł gra bierze od miasta Retrograd, w którym to w 2052 roku toczy się akcja. Metropolia jest oczywiście fikcyjna, ale grafficy z ZeitGuyz zadbali o to, by widać w niej było wpływy faktycznie istniejących europejskich stolic, takich jak Londyn, Praga czy Paryż. Niezależnie od inspiracji, stylistyka jest steampunkowa, a to oznacza, że dużo będzie zaawansowanych technologicznie maszyn napędzanych parą. Świat gry jest więc – jak sam zapewne przyznasz – całkiem oryginalny.



Bohaterem Recoil ma być Davi Atman, tajny agent pracujący dla rządzącej miastem organizacji Gloria Mundi, który przypadkiem (czy na pewno?) zostaje wplątany w aferę z bombowym atakiem terrorystycznym w tle. Trafia do więzienia dla psychopatów o nazwie Withershin. I tam na dobre zaczyna się gra – na początku będziesz musiał uciec z niewoli, potem udowodnić swoją niewinność, a gdy okaże się to niemożliwe, wywołać rewolucję, która obali totalitarne władze.


Pociąg do Hogwartu odjedzie z peronu...

Recoil ma należeć do gatunku action-adventure, co oznacza, że równie dużo będzie tu walki z przeciwnikami, jak i manipulowania obiektami znajdującymi się w otoczeniu. Pojawią się więc proste zagadki z przestawianiem dźwigni czy odkręcaniem zaworów z parą (to też skuteczny sposób na zatrzymanie przeciwników), a także bardziej skomplikowane łamigłówki. Część z nich wykorzystywać będzie zdobytą przez Atmana w pewnym momencie fabuły umiejętność... podróżowania w czasie.

Bohater stanie się rewolucjonistą, którego ludzie będą wspierali – np. atakując rządowych żołnierzy.

To kolejny z unikatowych pomysłów Recoil: **aby pokonać Gloria Mundi, bohater będzie kształtował otoczenie poprzez wykonywanie pewnych rzeczy w przeszłości.** By się tam przenieść, konieczne będzie zestawienie ze sobą dwóch przedmiotów, które wcześniej były połączone – to otwiera portal pozwalający na taką podróż. W zależności od epoki, do której trafisz, rozgrywka będzie wyglądać nieco inaczej, choćby z tego powodu, że w każdym z tych okresów Davi będzie korzystał z innych pojazdów czy broni: w XVII wieku będą to muszkiety, w średniowieczu – miecze, a w przyszłości – roboty napędzane parą i wyposażone w karabiny maszynowe o dużym kalibrze.

Ciekawym elementem gry ma być też opcja wpływania na mieszkańców Retrograd. Walcząc z Gloria Mundi, Atman stanie się rewolucjonistą, którego ludzie będą słuchali – i np. na jego rozkaz zaatakują rządowych żołnierzy.

Recoil: Retrograd zapowiada się ciekawie, a dzięki wykorzystaniu Unreal Engine 3 robi również wrażenie wyglądem. Niestety na efekt prac ZeitGuyz będziemy musieli poczekać być może nawet do 2010 roku. Cóż, wspaniałych rzeczy, takich jak marcepanowe ciasteczka albo dobre gry komputerowe, nie da się zrobić na chybcika...

Recoil: Retrograd

Producent:	Dystrybutor PL:
ZeitGuyz	brak

http://www.zeitguyz.com/

Premiera: IV kwartał 2009

Gatunek: action-adventure

Plusy: ciekawe pomysły na rozgrywkę • interesujący scenariusz • oryginalna stylizacja świata gry • solidna oprawa graficzna

Minusy: do premiery tak dużo czasu...

Podróże w czasie? Roboty napędzane parą? Tajemnicze moce rządowych agentów? Recoil zapowiada się bardzo interesująco. Niestety data premiery to końcówka 2009...

Autor: Foch77

GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM

Salvation

Producent:
Black Wing Foundation
Data premiery:
II kwartał 2009



Ukraińska produkcja, w której **świat przyszłości** (akcja toczy się w 2026 roku) **staje się areną starć między siłami nieba i piekła.** Trójka śmiałków – skrytobójczyni Narumi Amano, żołnierz Sergei Thor oraz przemytnik o nazwisku Alexander Geist – chce doprowadzić do końca wojny, obalając... obie strony konfliktu. Religijny sci-fi thriller? Ciekawe...

Prey 2

Producent:
Human Head
Data premiery:
2009



Być może nieco się pospieszyliśmy, bo wciąż niewiele o tym tytule wiadomo, ale biorąc pod uwagę fakt, iż **będzie to sequel najbardziej pomysłowego FPS-a ostatnich lat**, możemy zakładać, że również Prey 2 nas czymś zaskoczy. Na razie pewne jest, że portali i zabaw z grawitacją będzie więcej niż w oryginale. Fajnie!

Czasoprzestawiacz.

Bitwa nad Antietam to najkrwawsza jednodniowa batalia w historii Stanów Zjednoczonych. Zginęło podczas niej łącznie ok. 23 tys. żołnierzy.



DARKEST OF DAYS



O nie, wydzieliny spalanej plazmy unoszą się znad lufy mojej repliki XIX-wiecznego muszkietu!

W nieokreślonej przyszłości grupa ludzi postanawia przenieść się w czasie i „poprawić" historię ludzkości. Tylko ty możesz ich powstrzymać!



Wtedy jeszcze nie wiedziano, że okop służy do tego, by się schować przed ostrzałem.



Ja, ich siedzieć im okop. Wir essen dużo Wurst und teraz nicht mieścić się w mundur.

Darkest of Days powstaje w założonym przez Aarona Schurmana studiu Phantom EFX. Na sfinansowanie projektu pozwoliły dość spore zyski, jakie firma czerpie z produkcji i sprzedaży prostych gier hazardowych, np. serii Real Deal Casino. **Debiutancki FPS tej ekipy zapowiada się interesująco, głównie ze względu na nietypową fabułę oraz kilka ciekawych rozwiązań w rozgrywce.**

Głównym bohaterem Darkest of Days jest Alexander Morris, amerykański żołnierz żyjący w drugiej połowie XIX wieku. Gdy go poznajesz, okazuje się, że Morris... zaraz umrze. Dosłownie **sekundy przed wyzionięciem ducha Alex jest chwycony przez tajemniczego osobnika – po chwili razem przenoszą się w przyszłość.** W ten oto sposób postać, w którą się wcielasz, zostaje zwerbowana do udziału w wojnie toczącej się pomiędzy dwiema frakcjami podróżników w czasie. Pierwsza z nich pilnuje, aby nikt nie zakłócał prawidłowego biegu historii, druga wręcz przeciwnie – pragnie wymazać z jej kart kilka niechlubnych wydarzeń. Twoim zadaniem będzie ochrona ludzi kluczowych dla porządku dziejów.

Kolejne misje przeniosą cię do pięciu okresów historycznych. Na pewno odwiedzisz starożytne Pompeje podczas wybuchu Wezuwiusza (24 sierpnia 79 r.), weźmiesz udział w jednej z ważniejszych bitew amerykańskiej wojny secesyjnej, nad Antietam (17 września 1862 r.) oraz w starciu

Twoim zadaniem będzie ochrona osób kluczowych dla porządku dziejów.

pod Tannenbergiem (17 sierpnia – 2 września 1914 r.), w którym zginęło około 130 tys. Rosjan. Dwa pozostałe okresy zostaną ujawnione tuż przed premierą gry.

Na ekranie zobaczysz setki walczących ze sobą żołnierzy. Bardzo ważne będzie, aby nie zgrywać bohatera i nie wyrywać się przed szereg, np. kiedy **nad Antietam zostaniesz członkiem kolumny strzelców, a w twoich rękach znajdzie się muszkiet** – z takim orężem pokonanie wroga w pojedynkę będzie po prostu niemożliwe. Z jednej strony będziesz więc robił wszystko, aby wtopić się w tłum, z drugiej zaś pojawią się momenty, kiedy z kieszeni wyjmiesz futurystycznego guna. Podpowiedzi dostarczy system Aura: wskaże ci, których NPC-ów – w imię walki o czystość historii – należy uratować lub odstrzelić. Twórcy obiecują, że **wśród napotkanych w grze postaci przewinie się kilka o znanych nazwiskach.**

W niektórych misjach zdarzy ci się powrócić do jakiejś lokacji, aby naprawić szkody dla historii, które wyrządziłeś wcześniej – możliwe, że spotkasz wtedy samego siebie! Wiąże się to niewątpliwie ze swobodą, jaką będziesz miał w wyborze odwiedzanych miejsc i okresów, bowiem twórcy chcą uczynić rozgrywkę w Darkest of Days jak najmniej liniową.

Ludzie z Phantom EFX dużą wagę przykładają do wierności realiom, zarówno jeśli chodzi o odwiedzane lokacje, jak i używany arsenał. W grze pojawi się również system umożliwiający zakup ulepszeń dla posiadanej broni, jego szczegóły pozostają jednak tajemnicą. Wielkie sprzątanie czasoprzestrzeni powinno rozpocząć się jeszcze w tym roku.

Darkest of Days

Producent:	Dystrybutor PL:
Phantom EFX	brak

http://www.darkestofdays.com/

Premiera: koniec 2008

Gatunek: FPS



podróże w czasie i możliwość wpływania na bieg historii • potężne bitwy, w których weźmiesz udział • realistyczny arsenał uzupełniony o bronie z przyszłości



standardowe pytanie: czy debiutanci dadzą radę? • brak multiplayera

Wyrwany z XIX wieku Alexander Morris wyrusza w podróż w czasie do pięciu epok historycznych. Gdyby tak tylko można było przenieść się w przyszłość i sprawdzić, co z tego wyjdzie...

Autor: emter

KCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMYSŁEM • GRY AKCJI... Z POMY

Totems



Premiera: IV kwartał 2008
Producent: 10tacie Studios

Totems to połączenie gry akcji TPP z platformówką. Sposób rozgrywki opiera się na stylu parkour – **po lokacjach przemieszczać się będziesz, skacząc i wspinając po wszelkiego rodzaju odrapanych murach, gzymsach, dachach, a nawet odbijając się od pleców przeciwnika.** Wrogowie posiadać będą podobne umiejętności, co zaowocować ma bardzo widowiskowymi pojedynkami. Do zalet produkcji należeć ma swoboda poruszania się po poziomach, możliwość wpływania na wygląd otoczenia (destrukcją...) i wykorzystywania znalezionych przedmiotów jako broni.

Zeno Clash



Premiera: IV kwartał 2008
Producent: ACE Team

Debiutanckie dzieło chilijskiego ACE Team to gra akcji ukazanej z perspektywy pierwszej osoby. Zeno Clash przeniesie cię do przedziwnej krainy fantasy, gdzie przejmiesz kontrolę nad poczynaniami niejakiego Ghata. **Wygnany ze swojego klanu wyruszasz w podróż przez Zakazaną Pustynię, by odnaleźć mityczny koniec świata.** Główny nacisk położony zostanie na walkę wręcz, zaś po odpowiednich kombinacjach ciosów zobaczysz specjalne, bardzo brutalne animacje egzekucji przeciwników. Całość napędza znany z Half-Life 2 silnik Source.

Mafia, najsłynniejsze dzieło czeskich twórców gier, doczeka się kontynuacji. Większej, ładniejszej i... na szczęście nie trudniejszej.

MAFIA II


Podobnie jak w Gears of War, będzie można korzystać z osłon terenowych.


W wyścigu do kiosku po Clicka trzeba czasem stosować bardzo brutalne metody..

Wydana w 2002 roku pierwsza część gangsterskiej opowieści przedstawiającej losy pewnej mafijnej rodziny zasłynęła z kilku powodów. Jednym z nich była **scena erotyczna, wówczas, tak jak i dziś, wciąż rzadkość w rozrywce komputerowej.** Innym – wysoki poziom trudności, który apogeum osiągał w słynnej misji Before the Race, do dziś przeklinanej zarówno przez tych, którzy na niej polegli, jak i tych, którym po kilkudziesięciu próbach udało się ją przejść.

Mafia II ma być jednak grą, przy której brzydkie słowa padają jedynie z głośników podłączonych do komputera (a że jest to tytuł przeznaczony tylko dla dorosłych, przekleństw jest w nim rzeczywiście sporo). Twórcy zobowiązują się poprawić wszystkie niedoskonałości oryginału i sprawić, że ich nowa produkcja będzie dziełem prawdziwie next-genowym.

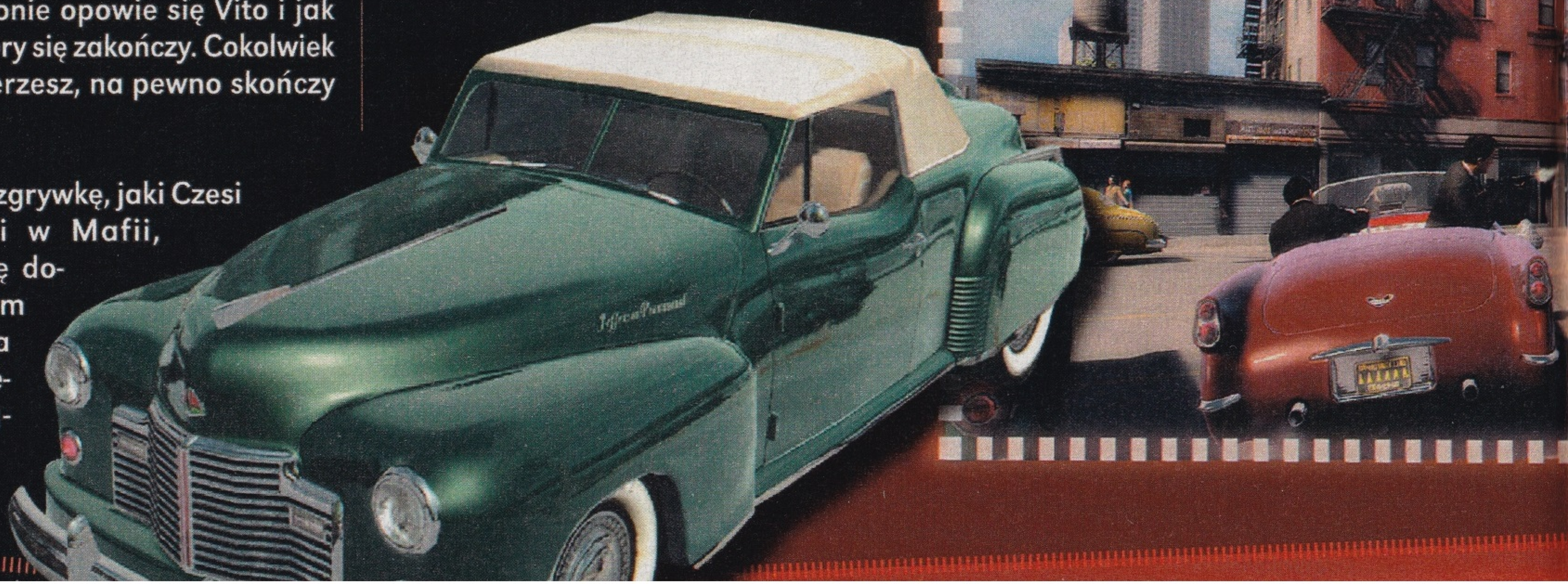
By to osiągnąć, zaczynają niemal od zera – stary engine zastąpiony został świeżym, który tylko w niewielkim stopniu bazuje na poprzedniku. Gra toczyć się będzie w innym miejscu, dostanie także całkowicie niezależną fabułę i nową postać pierwszoplanową. **Tym razem pokierujesz Vito Scalettim, Amerykaninem włoskiego pochodzenia, który powraca do rodzinnego miasta Empire City** po zakończeniu służby na jednym z frontów II wojny światowej. Na starych śmieciach trafia na przyjaciół sprzed lat, z których jeden, Joe Barbaro, od razu sprowadza go na złą drogę. Joe namawia bohatera na pracę dla lokalnego gangstera – tak zaczyna się historia, która znajduje finał w wielkiej wojnie gangów. To od ciebie będzie zależało, po której stronie opowie się Vito i jak to mafijne story się zakończy. Cokolwiek jednak wybierzesz, na pewno skończy się źle...

Pomysł na rozgrywkę w Mafii sprawdził się dobrze, dlatego twórcy sequelu nie zamierzają wiele zmieniać.

Pomysł na rozgrywkę, jaki Czesi zastosowali w Mafii, sprawdził się dobrze (o czym świadczą dwa miliony sprzedanych egzemplarzy tego tytułu), dlatego twórcy sequelu nie zamierzają wiele w tym aspekcie zmieniać. **Gra wciąż składać się będzie z kilkunastu (najprawdopodobniej 18) misji**, w chronologiczny sposób przedstawiających kolejne epizody scenariusza. To dość nietypowa konstrukcja – choć Mafia II na pierwszy rzut oka przypomina GTA, a jej akcja toczy się w mieście, które można swobodnie eksplorować, to jednak różni się od dzieła Rockstar Games właśnie liniową fabułą.

Dzięki temu możliwe jest bardzo dokładne wyreżyserowanie poszczególnych misji i zadbanie o to, by gra od intra do napisów końcowych dostarczała emocji. Twórcy wiedzą, że w tym tkwi siła ich produkcji, dlatego pragną, by wymyślone przez nich poziomy były jak najbardziej spektakularne. **Przyjdzie ci więc wziąć udział w strzelaninie w planetarium, przeżyjesz wielką drakę w chińskiej dzielnicy**, przeprowadzisz też zamach na właściciela destylarni alkoholu, zastawiając na niego pułapkę, której główną atrakcją będzie wykradziony ze zbrojowni ciężki karabin maszynowy MG 42.

Dodatkowo, **choć Empire City ma być tylko tłem dla głównych misji fabularnych, Czesi postarali się o to, by w mieście było co robić** (pojawią się zadania poboczne, a także możliwość np. kupowania jedzenia czy


Poczekajcie! Jedziecie na Wolę? Weźcie mnie ze sobą!



Wszystkie postacie gry będą mogły w jej trakcie zmieniać ubranie. Zaprojektowanie każdego stroju zajmuje Czechom około trzech tygodni, ale – jak widać – efekt wart jest takiej pracy. Oto Joe Barbaro, przyjaciel Vito, w kilku wersjach...

ubrań) oraz by wyglądało ono jak najbardziej wiarygodnie. Każda z dwudziestu „dzielnic" różni się od pozostałych rodzajem zabudowań, stanem nawierzchni, aparycją przechodniów itd. Zaprojektowano nie tylko główne ulice, ale i mnóstwo bocznych alejek, które przydadzą się podczas ucieczek przed policjantami. Twórcy zadbali też o tworzące klimat animacje mieszkańców (np. kupowanie hot doga u ulicznego sprzedawcy, ucieczka złodziejaszka przed policją), a nawet o taki drobiazg, jak to, by światła w domach zapalały się i gasły we właściwy sposób.

W Mafii II dużo ma być takich właśnie detali, które w sposób subtelny wpływają na realizm rozgrywki: gdy strzelisz w dowolny obiekt, rozpadnie się on na 30 kawałków; **gdy podniesiesz maskę jednego z 50 typów pojazdów, zobaczysz pod nią pracujący silnik**; gdy odwiedzisz mieszkanie Joego Barbaro, będzie ono w stanie typowym dla lokalu zamieszkanego przez samotnego Włocha (włącznie ze stanikiem pod łóżkiem). To cel czeskich programistów – stworzyć wiarygodną, porywającą opowieść, równie emocjonującą jak klasyczne mafijne filmy, „Ojciec chrzestny" czy „Chłopcy z ferajny".

Dobra wiadomość dotycząca Mafii II jest taka, że **choć gra powstaje równocześnie na konsole nowej generacji i PC, to właśnie na tej ostatniej, „naszej" platformie wyglądać ma najlepiej i działać najbardziej sprawnie.** Komputer zapewni najwyższej jakości tekstury, możliwość wykorzystania efektów DX10 (będzie jednak chodzić pod DX9) oraz płynne wczytywanie kolejnych fragmentów miasta w czasie rzeczywistym. Wreszcie mamy developera, który dostrzega moc blaszaków i nie mydli nam oczu tłumaczeniami, że konsole są bardziej stabilne, a produkcje na nie sprzedają się lepiej. Za to – i za ambitne podejście do Mafii II – lubimy 2K Czech. A sympatia ta będzie jeszcze większa, jeśli nowa gra studia okaże się co najmniej równie dobra jak pierwowzór...



Mafia II

Producent:	Dystrybutor PL:
Illusion Softworks/2K Czech	Cenega

http://www.mafia2game.com/

Premiera: IV kwartał 2008/I kwartał 2009

Gatunek: akcja


rozgrywka z Mafii w nowej oprawie i ze świeżą fabułą • duża liczba detali wpływających na realizm • programiści wiedzą, że Mafia była za trudna


liniowa konstrukcja scenariusza • szkoda, że do starej grywalności nie dodano żadnych prawdziwie nowych elementów • multiplayer – czy jest i jaki – to na razie tajemnica

Mafia II to murowany hit: gra wygląda świetnie, jej twórcy znają niedociągnięcia oryginału i chcą je poprawić, PC to wiodąca platforma... Czego chcieć więcej?

Autor: Foch77



W kinie pościgi, wybuchy i akrobatyczne cuda nie robią już wielkiego wrażenia, ale to na pewno zmieniłoby się, gdybyś Vinem Dieselem był ty sam...

THE WHEELMAN

Wheelman równie dobrze mógłby nosić tytuł: Być jak Vin Diesel. Właśnie w tę gwiazdę kina akcji (co prawda klasy B, ale posiadającego rzeszę fanów) przyjdzie ci się wcielić w produkcji, która **doświadczonym graczom przypomni miłe chwile spędzone przed monitorem przy pierwszym Driverze.** Tyle że tym razem będzie szałowo, next-genowo, efektownie i w ogóle bum-bum-tratatata.

Już sam początek gry, który autorzy udostępnili dziennikarzom na specjalnym pokazie w Las Vegas, wprowadzi cię w najbardziej intensywną przygodę na czterech kołach, jaką kiedykolwiek miałeś możliwość przeżyć na PC. **Ułamki sekund po zakończeniu intra jesteś w wozie i masz pierwsze zlecenie**: odwieźć w bezpieczne miejsce Lumi, seksowną złodziejkę, której nie powiódł się napad na bank.

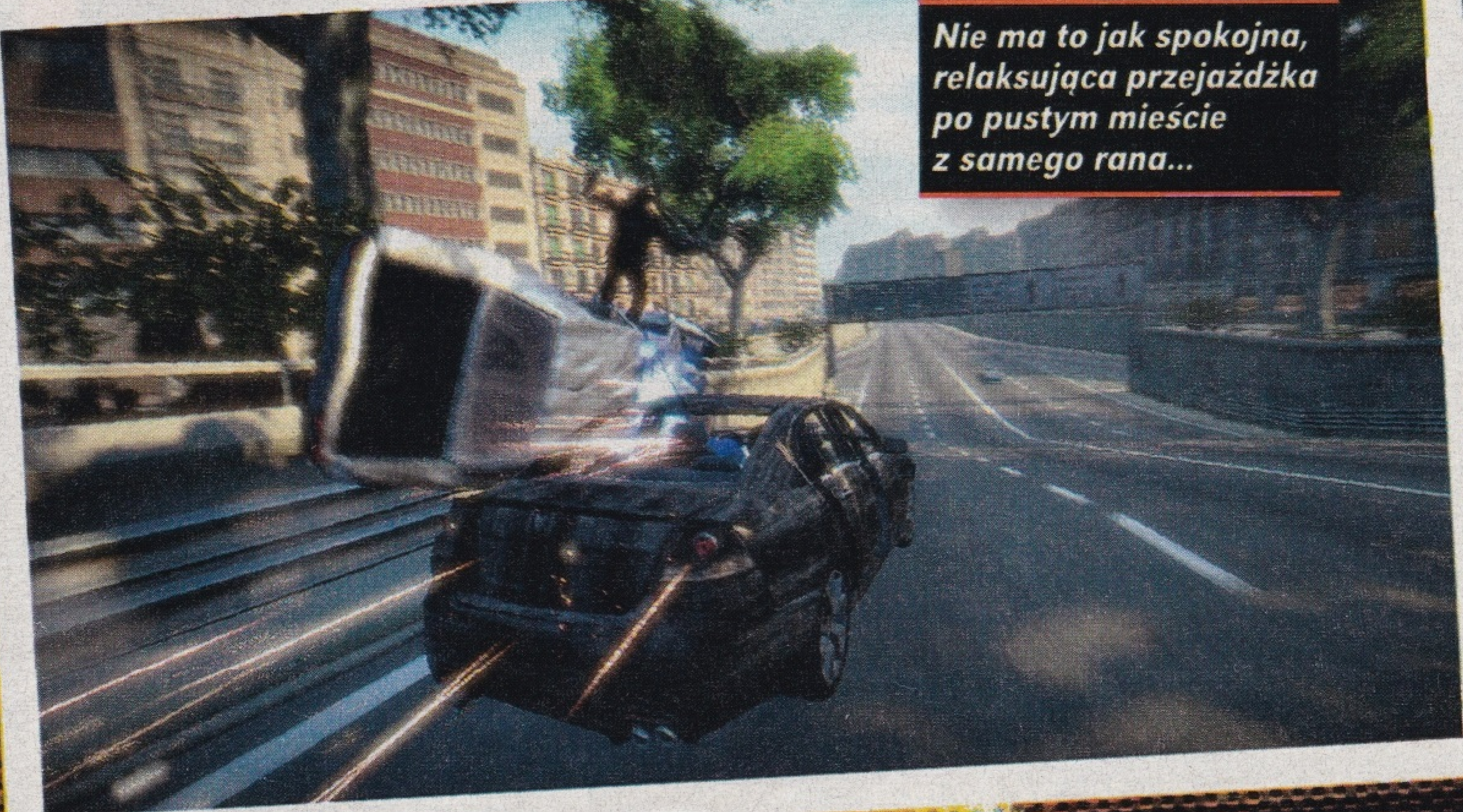
Choć w większości filmów scena ta wystarczyłaby za finałowy, najbardziej emocjonujący pościg, tutaj to jedynie forma samouczka, gdzie pasażerka z tylnego siedzenia wydaje ci polecenia, dzięki którym możesz zaznajomić się z arkanami sterowania. Jest ono nieco bardziej skomplikowane niż w przypadku większości gier GTA-podobnych. W Wheelmanie możesz nie tylko robić z samochodem kilka ciekawych sztuczek, ale też strzelać podczas jazdy. Na szczególną uwagę zasługuje jednak „cyklon", czyli opcja obrócenia fury o 180 stopni w pełnym pędzie. Akcja przechodzi wtedy w bullet-time, a ty możesz spokojnie przymierzyć w opony ścigających cię aut i uciec czym prędzej w drugą stronę. Ta sztuczka oczywiście zużywa specjalny pasek focusu, ale ładuje się go stosunkowo łatwo.



Pamiętaj: dużym i łysym wolno więcej. A przynajmniej oni tak sądzą.



Co tam, i tak nie lubiłem swojej przedniej szyby...



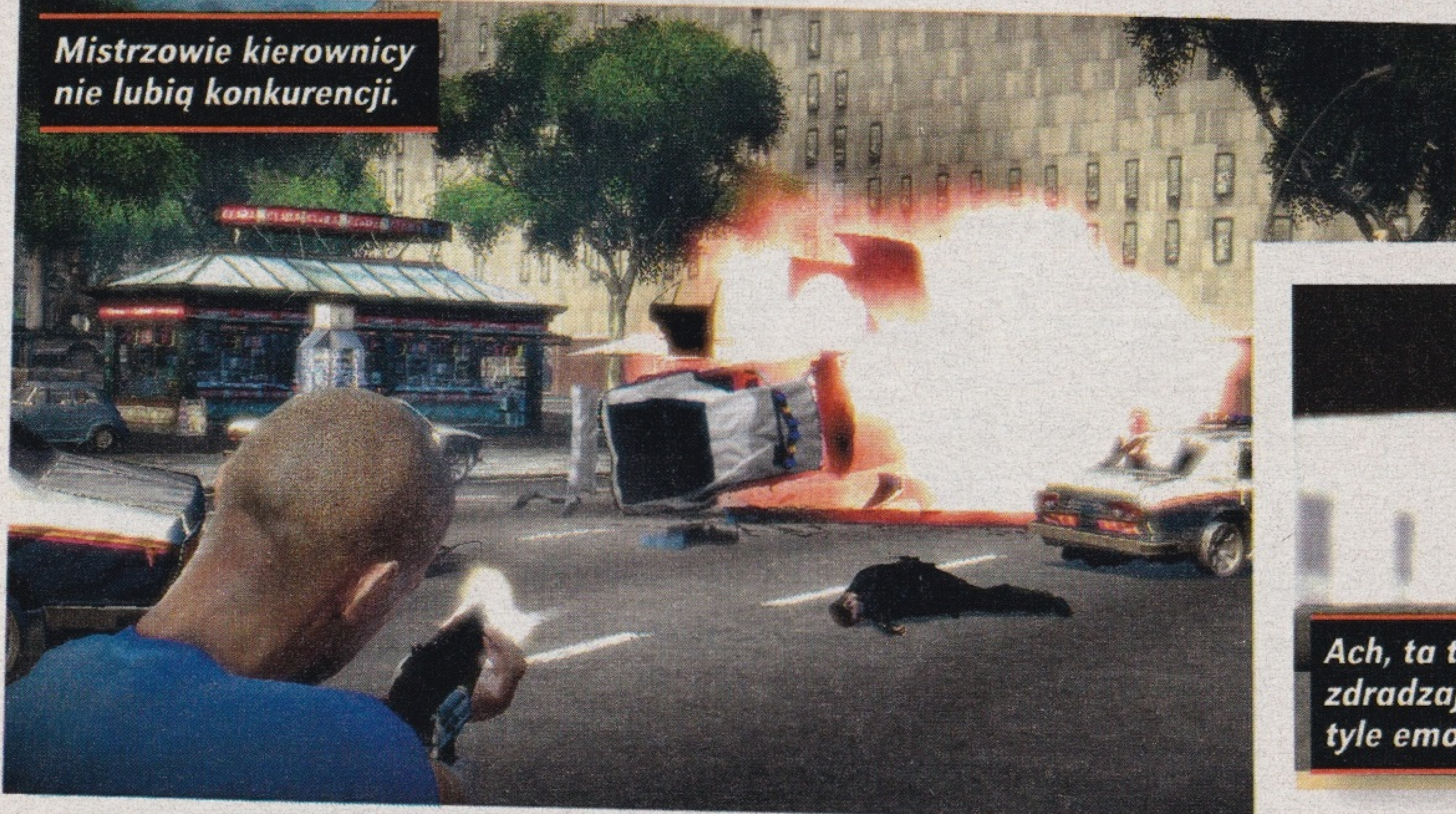
Nie ma to jak spokojna, relaksująca przejażdżka po pustym mieście z samego rana...

Romantyczna przejażdżka z Lumi po Barcelonie (cała akcja gry ma miejsce w Katalonii) to randka jakich mało. Dziewczyna tak sprytnie opracowała trasę, że zahaczysz o biurowce, a nawet targ warzywny, skutecznie niszcząc zbiory biednych hiszpańskich farmerów i siejąc popłoch wśród Bogu ducha winnych cywili. Orgia zniszczenia kiedyś się jednak wreszcie kończy, a ty przechodzisz do drugiej misji, w której **sytuacja wymaga od ciebie, byś na chwilę ruszył cztery litery z siedzenia i postrzelał trochę**, trzymając się zasłon terenowych. Ogólnie jednak tytuł zobowiązuje: Wheelman to 80% jeżdżenia i tylko 20% poruszania się na nogach.

Barcelona, którą tu zobaczysz, przypomina swój rzeczywisty odpowiednik, ale twórcy nie silili się na szczególną precyzję w odwzorowywaniu portów i labiryntów uliczek. Jak to jednak zwykle w grach bywa, ci, którzy mieli okazję zwiedzić stolicę Katalonii, odnajdą wiele charakterystycznych budynków i miejsc. Zwiedzanie będzie ułatwione, gdyż – **jak przystało na współczesną produkcję „samochodową" – świat stoi otworem**, a wykonywanie głównych misji pchających fabułę do przodu to niejedyna forma aktywności. Dość powiedzieć, że autorzy przygotowali ponad 80 zadań pobocznych.

Najbardziej intensywna przygoda na czterech kołach, jaką kiedykolwiek miałeś możliwość przeżyć na PC.

Jeśli chodzi o oprawę, Wheelman jak na razie zachwyca, ale i odrobinę niepokoi. Barcelona wygląda świetnie: mnóstwo przechodniów, samochodów, rewelacyjne modele. Wszystko to ma jednak tę wadę, że **na razie nawet next-genowe konsole nie radzą sobie z płynnym wyświetlaniem grafiki.** Twórcy zarzekają się, że docelowo nie będzie takich kłopotów, a gra nie będzie zwalniać poniżej 30 klatek na sekundę, ale my się trochę obawiamy, czy nawet potężne PeCety podołają oprawie wizualnej o takiej jakości. Nie ma co jednak przejmować się na zapas – do jesiennej premiery Midway ma czas na dokonywanie cudów programistycznych, a karty graficzne tanieją...



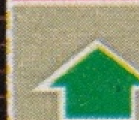
Mistrzowie kierownicy nie lubią konkurencji.



Ach, ta twarz zdradzająca naraz tyle emocji...

Wheelman

Producent: Midway	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.wheelmangame.com/	
Premiera: jesień 2008	
Gatunek: akcja	

 kraksy Burnouta połączone z akcją a la GTA • teraz sam będziesz uczestniczył w pościgach, które przyspieszały ci tętno w kinie • wreszcie akcja nie toczy się w amerykańskim mieście

 oprawa wizualna jest tak dobra, że boimy się, iż karty graficzne zaczną furczeć

Vin Diesel przybywa do Hiszpanii poszaleć, a to oznacza, że pędzące ulicami byki to był tylko mały pikuś. Może to dziwne, ale czekamy na koniec wakacji i jesień z dużymi nadziejami...

Autor: Teut

SABOTEUR™

W zeszłym roku EA poszło na zakupy. W koszyku znalazł się duet BioWare/Pandemic. Rachunek przy kasie wyniósł 860 milionów dolarów.



Tak to jest. Gdy chcesz zrobić sobie zdjęcie na tle błękitnego nieba, zawsze jakieś paskudztwo wleci...

Supermarketowe porównanie nie jest jednak najszczęśliwsze, bardziej pasuje analogia do targu żywym inwentarzem. **Elektronicy kupili sobie bowiem kury znoszące złote jajka** – niełatwo wskazać tytuł wyprodukowany przez Pandemic (czy BioWare, ale nie nim się teraz zajmujemy), który nie stał się hitem.

Saboteur potrafi zauroczyć już samym teaserem, czyli krótkim filmikiem, który ma na celu jedynie zarysowanie klimatu, jakiego można oczekiwać po grze. „Jest kilka rzeczy na tym świecie, które są dla mnie święte. Moi przyjaciele, mój samochód i moje kobiety. Jeśli zranisz którekolwiek z nich, módl się, by Bóg cię znalazł przede mną" – mówi z charakterystycznym, twardym irlandzkim akcentem główny bohater. Sean, bo tak jegomość ma na imię, miał nieszczęście znaleźć się w Paryżu zaraz przed inwazją nazistów. Nie, może inaczej. To naziści mieli nieszczęście napaść na miasto, w którym znajdował się Irlandczyk...

Naziści mieli nieszczęście napaść na miasto, w którym znajdował się pewien Irlandczyk...

Choć akcja toczy się podczas II wojny światowej, nie jest to w żadnym razie kolejna gra o zbrojnych zmaganiach armii, z tłumem mięsa armatniego i otwartą walką. **Postać, w którą się wcielisz, to zwykły facet. Żaden z niego heros czy nawet żołnierz**, dla którego wojaczka jest największą miłością. Jednak sytuacja – mord dokonany przez Niemców na jego przyjaciołach – zmusza go do obmyślenia planu zemsty. A że przy okazji pokaże tchórzliwym Francuzom, jak się powinno stawiać opór najeźdźcy (znanemu też jako germański #@$% oprawca), to już skutek uboczny.

To, co odróżni Saboteur od dziesiątków innych drugowojennych gier, to podstawowe założenie: **nie walczysz po stronie aliantów, po prostu ty i sprzymierzone armie macie przypadkiem wspólnego wroga.** Zadania, które wykonujesz, koncentrują się więc na tym, by zrealizować główny plan: wymordować Niemców, którzy zabili twoich przyjaciół.

Inną charakterystyczną i niespotykaną w takich grach cechą jest otwarty i bardzo rozległy świat. Wraz **z Seanem przemierzysz nie tylko cały Paryż, ale także kilka okolicznych wiosek.** Nie będziesz oczywiście skazany na chodzenie na piechotę. Oprócz wspomnianego w teaserze samochodu (gwoli ścisłości: nie będzie to jedno auto – bohater może jeździć każdym, które znajduje się na ulicy) dosiądziesz także roweru, motoru, a nawet samolotu. Czyżby kalka GTA?

Skojarzenie jest uzasadnione, bo w Saboteur niezwykle istotne jest też pozyskiwanie stref wpływów. Tu nie chodzi jednak oczywiście o relacje z gangami, lecz o tereny, które wyzwalasz spod kontroli nazistów. Jak wskazuje sama nazwa gry, **twoja aktywność koncentrować się będzie nie na otwartej walce, ale sabotowaniu** – cichych zabójstwach, napadach, wysadzaniu newralgicznych punktów itp. A wszystko po to, by... pomalować świat!

To nie żart. Jak widzisz, niektóre screeny są czarno-białe, inne kolorowe. Właśnie taki sposób wybrali twórcy, by pokazać, które rejony miasta są pod kontrolą nazistów, a które są wyzwolone (czytaj: pełne zmobilizowanych do walki i niebojących się obywateli). Gdy przemieszczasz się po szarawym obszarze, odczuwasz brak ludzi na ulicach i posępny klimat beznadziei. Jednak **po wykonaniu kilku zadań słońce znów zaczyna świecić na mieszkańców, a z domów wylegają uśmiechnięci paryżanie.** Słodko, prawda?

Brak wsparcia ze strony regularnego wojska oznacza, że **do atakowania**



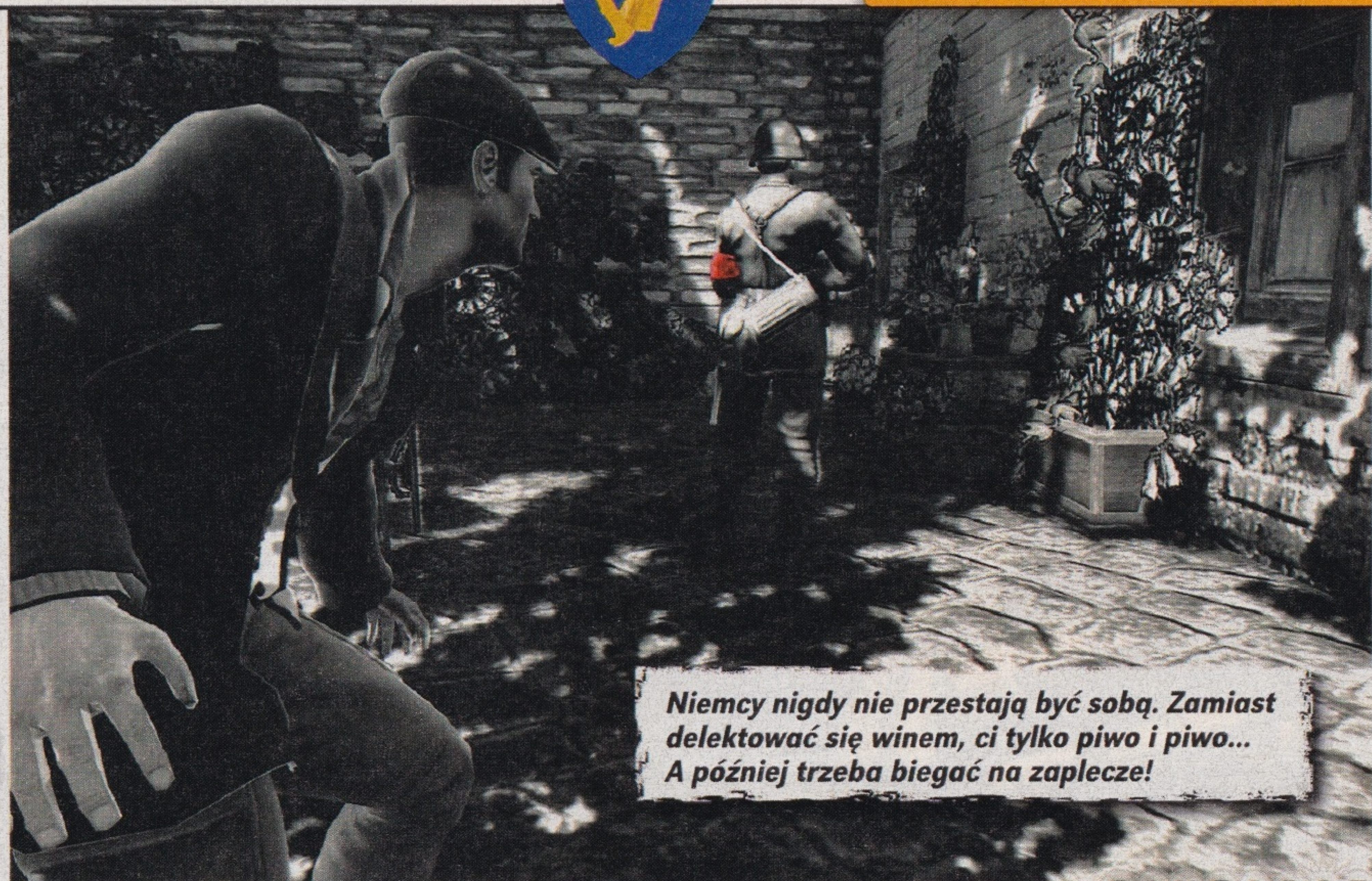
Więc chodź, pomaluj mój świat...

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Saboteur

Ta powstała w 1986 roku klasyczna produkcja na komputery 8-bitowe ma z Saboteur z Pandemic wspólną właściwie tylko nazwę. Była to mieszanina platformówki i naparzanki, w której kierowało się... ninją! Jego celem było podkładanie materiałów wybuchowych – coś więc z Seanem go łączy...


Zaczekaj! Weź ulotkę, co ci szkodzi?!


Niemcy nigdy nie przestają być sobą. Zamiast delektować się winem, ci tylko piwo i piwo... A później trzeba biegać na zaplecze!

Niemców rzadko kiedy używać będziesz broni palnej. To jednak żadna strata, bo Sean, jak przystało na typowego irlandzkiego bywalca pubów, jest dość biegły w... hmm, ulicznej odmianie krav magi (inaczej mówiąc: potrafi przypieprzyć). Jeśli jakiś Niemiec da mu się podejść, czeka go kilka bolesnych kopniaków i uderzeń lub – przy odrobinie szczęścia – natychmiastowe skręcenie karku.

Dobre pomysły na niewiele by się zdały, gdyby nie odpowiednia technologia – na szczęście takową studio Pandemic dysponuje i znakomicie sobie z nią radzi. Grafika prezentuje się świetnie, i to nie tylko ze względu na dużą liczbę trójkątów, z których składają się postacie, oraz wysokiej jakości tekstury. **Saboteur ma swój charakterystyczny styl, który powinien się podobać nawet za kilka lat, kiedy różne Crysisy będą się wydawały prymitywne.**

Jeśli zastanawiasz się, czemu w ogóle piszemy o grze, która ma zostać wydana jedynie na next-genowe konsole... gratulujemy spostrzegawczości. Rzeczywiście, Electronic Arts nie zapowiedziało jeszcze oficjalnie, że Saboteur pojawi się na blaszakach. Zważywszy jednak na politykę firmy w ostatnim czasie (niemal każdy duży tytuł wychodzi na X360, PS3 i PC; nawet Mercenaries 2 trafi na kompy!) oraz głosy, które słyszymy w głowach (i nie tylko), myślimy, że tak się stanie. Jedyna wątpliwość, jaka się nam nasuwa, brzmi: czy tegoroczna data premiery dotyczyć będzie również PeCetów?

Saboteur

Producent: Pandemic

Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.saboteurthegame.com/

Premiera: 2008

Gatunek: akcja


wkurzony Irlandczyk to bohater, w którego chętnie się wcielimy • sabotaż, walki uliczne, otwarty świat – to brzmi bardzo zachęcająco!


czy brak potwierdzenia premiery na PC oznacza, że będzie ona później?

Jeśli w żyłach płynie ci nie krew, a guinness, i lubisz uprzykrzać życie Niemcom, lepszego tytułu chyba nie znajdziesz...

Autor: Teut

Ostatnie lata studio Volition pracowało nad silnikiem GeoMod i klonem GTA o tytule Saint's Row. Jego drugą część zobaczymy być może również na PC! Saints Row 2

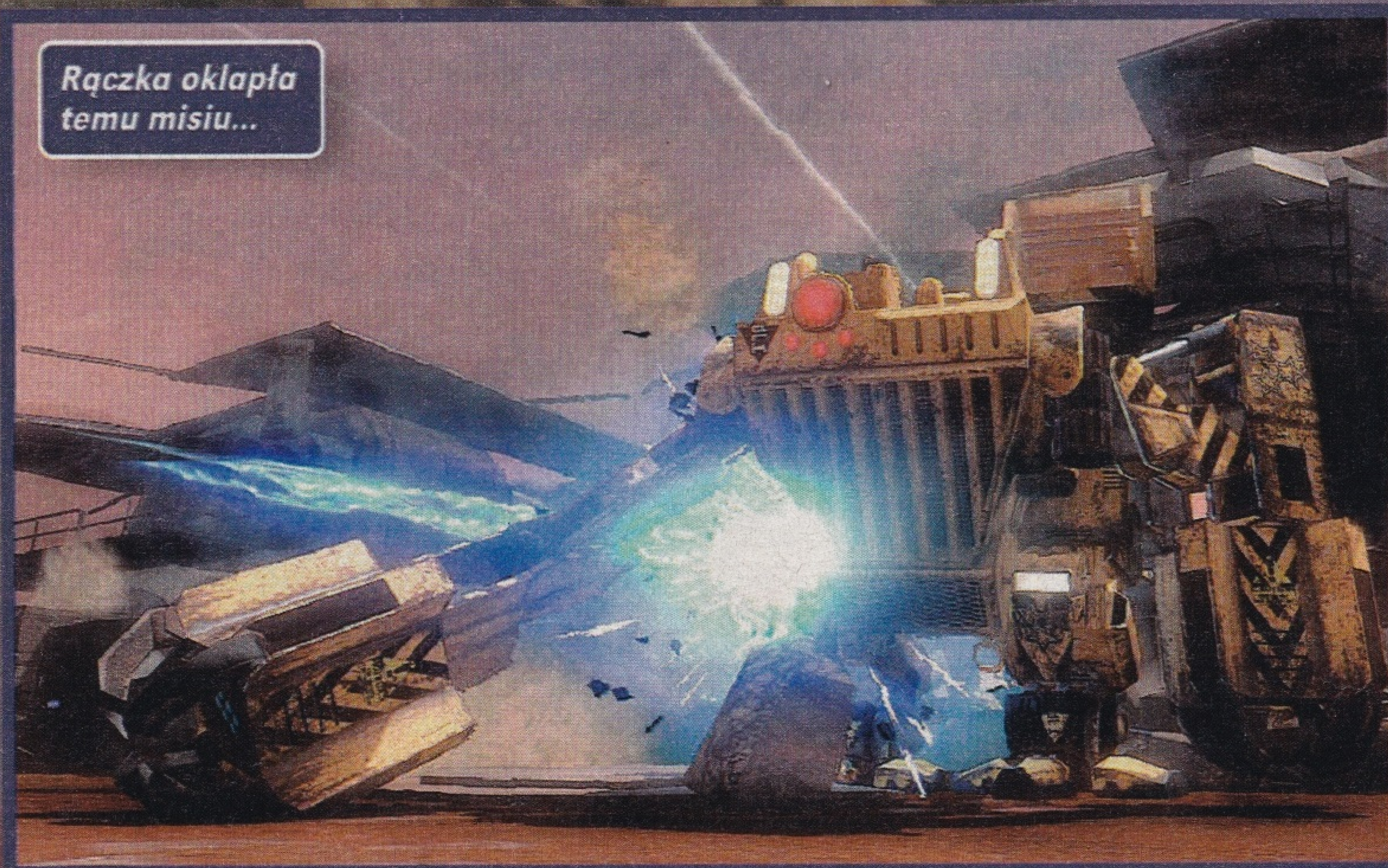
Zarówno bohater, jak i twórcy dwóch części Red Faction chcieli zrobić rewolucję. Temu pierwszemu się to udało, tym drugim nie do końca. Teraz jednak mają kolejną szansę...

RED FACTION GUERILLA

Kiedy siedem lat temu koncern THQ szykował się do premiery oryginalnego Red Faction, o tytule tym naprawdę dużo się mówiło. Z dwóch powodów: przede wszystkim był to jeden z pierwszych FPS-ów, które projektowano z myślą o konsolach (wtedy jeszcze PS2), a ponadto – ze względu na pewną unikatową cechę silnika graficznego GeoMod, który napędzał tę produkcję. Jego twórcy „Geo" wzięli od geometrii, „Mod" zaś od modyfikacji – a nazwę tę wybrali dlatego, że ich engine pozwalał na deformację fragmentów poziomu w czasie rzeczywistym, której można było dokonać np. za pomocą wyrzutni rakiet. Albo ładunku C4. Albo granatu. Albo... Zresztą, wiesz już, o co chodzi.

Opcja ta zapowiadała się rewolucyjnie, ale efekt finalny lekko graczy zawiódł. Destrukcji poddawały się tylko niewielkie, precyzyjnie określone przez projektantów poziomów miejsca, na dodatek często wybrane w sposób niekonsekwentny – tzn. pewien rodzaj ściany na jednym z etapów rozwalał się trafiony rakietą, na innym zaś pozostawał nieporuszony. Mimo to gra sprzedała się całkiem nieźle (także za sprawą konsol), studio Volition przygotowało więc jej sequel. W tym wypadku jednak twórcom wyraźnie zabrakło pomysłów i tzw. pary, by uczynić z niego produkcję naprawdę lepszą. Zdaje się, że **nowy duch dopiero teraz, w erze next-gen, wstąpił w programistów z Champaign w amerykańskim stanie Illinois.** Red Faction: Guerilla zapowiada się bowiem znakomicie!

Akcja toczy się 50 lat po wydarzeniach z jedynki, ponownie na Czerwonej Planecie, Marsie. Earth Defense Force, ziemskie siły zbrojne, które w oryginale wsparły rewoltę dowodzoną przez górnika Parkera (głównego bohatera tamtej gry), same stały się czymś na kształt wojskowego reżimu. Dlatego choć rewolucjoniści sprzed lat żyją w sercach marsjańskich kolonistów (ich imionami nazwano miasta i osady), planeta nadal pozostaje zniewolona – tyle tylko, że przez inną władzę. Jarzmo EDF coraz bardziej uwiera mieszkańców, więc często dochodzi do zbrojnych zatargów między osadnikami a żołnierzami. W końcu przeradzają się one w wojnę partyzancką, w której weźmiesz udział jako jeden z rebeliantów.


Rączka oklapła temu misiu...

System destrukcji, mimo wspomnianych wyżej niedociągnięć, jest znakiem rozpoznawczym serii Red Faction, dlatego wykorzystany zostanie również w jej najnowszej, trzeciej odsłonie. Tym razem będzie on jednak nieporównywalnie bardziej realistyczny i skomplikowany. Co więcej, działać ma w całym świecie gry, a nie tylko w miejscach wskazanych przez projektantów poziomów. Jeśli zechcesz, będziesz więc mógł zrównać z ziemią wszystkie występujące tu budynki!

Efekt ten ekipa Volition osiągnęła, dopracowując swój engine GeoMod tak, by w pełni wykorzystywał moc obliczeniową najnowocześniejszych zabawek do grania – zajęło to ponad cztery lata. Jak twierdzą twórcy, tym razem czeka


Popyt na Clicka jest na Marsie tak duży, że kolporterzy muszą przewozić pisma w opancerzonych wozach.

Górnicy górą!

Ponieważ większa część rebeliantów przeciwstawiających się w Red Faction: Guerilla siłom EDF rekrutuje się spośród pracowników marsjańskich kopalni, w trakcie walki wykorzystują oni chętnie sprzęt, którego używają na co dzień. Wraz z nimi będziesz mógł zasiąść za sterami takich robotów górniczych, a potem np. chwytać przeciwników mechanicznym ramieniem i rzucać nimi w innych żołnierzy Earth Defense Force. Albo w pojazdy EDF. Albo w budynki.



Cieszę się, że moje przejście uznano za transfer roku. Jestem mistrzem w parkowaniu...

Marsjańskie solarium nie przypomina tych, które znamy z naszej planety.

Drugi pilot upuścił kanapki z chilli...

nas prawdziwa rewolucja. Tym bardziej że metody destrukcji nie będą w żaden sposób ograniczone, a wszystkie zniszczenia system obliczy w czasie rzeczywistym, biorąc również pod uwagę interakcje między poszczególnymi obiektami, np. fragmentami walącego się budynku.

Na potwierdzenie obietnic przedstawiają następującą sytuację: oto na pustyni znajduje się dwupiętrowy budynek, w którym stacjonują siły EDF, a tuż obok stoi niewielki bunkier z dużą anteną radarową na dachu. A ty pod tym radarem umieszczasz ładunki wybuchowe. Albo strzelasz w jego mocowanie rakietą. Albo uderzasz w nie rozpędzonym samochodem terenowym (będą pojazdy!), zeskakując z pobliskiego wzniesienia. Tak czy owak, antena się wali, pada na siedzibę wroga i oczywiście uszkadza jedną ze ścian, czyniąc w niej wyrwę w kształcie litery U.

Jeśli zechcesz, będziesz mógł zrównać z ziemią wszystkie występujące tu budynki!

A na tym nie koniec. Ponieważ w grze zastosowano również coś, co programiści nazwali roboczo „dynamicznym systemem przeciążeń", **dwupiętrowy budyneczek pozbawiony jednej z nośnych ścian zaczyna trzeszczeć, przechylać się, pękać, aż wreszcie sypie się cały, pozostawiając jedynie kupę gruzu.** Ta opcja podobno sprawiła wiele trudności projektantom poziomów, których pierwsze konstrukcje rozlatywały się jak domki z kart. Okazało się, że ponieważ podlegają one prawdziwym zasadom fizyki, trzeba je budować zgodnie z regułami architektury, dbając o odpowiednie wzmocnienie ścian, konstrukcje elementów nośnych itd. Dzięki temu jednak trafienie rakietą wygląda w Red Faction: Guerilla tak realistycznie jak w żadnej innej produkcji!

Sam przyznasz, że brzmi to wszystko bardzo efektownie. Studio Volition, chcąc maksymalnie wykorzystać możliwości swojego silnika, wprowadziło do serii kilka zmian, które podkreślają jego moc. Po pierwsze dotyczą one sposobu przedstawiania rozgrywki – nowe Red Faction to już nie FPS, a TPP. Po drugie inna jest struktura gry: **zamiast liniowych poziomów dostaniemy wielką mapę podzieloną na sektory, w których cały czas toczy się wojna z EDF**, a raz zajęte pozycje w każdej chwili mogą zostać odbite przez wroga. Przy użyciu karabinów. Granatów. I czołgów.

Red Faction: Guerilla

Producent:	Dystrybutor PL:
Volition	CD Projekt

http://www.thq.com/

Premiera: 2008

Gatunek: akcja


system zniszczeń • swoboda rozgrywki • oprawa graficzna • pojazdy i machiny górnicze


to wszystko brzmi aż za dobrze, by było prawdziwe...

Nowe Red Faction ma szanse wywrócić do góry nogami swój gatunek. Bo czy będziemy chcieli grać w jakieś tam Gears of War czy inne Call of Duty, kiedy w Guerilla da się zdemolować nie tylko przeciwnika, ale i cały level?

Autor: Foch77

Gildia z Wenecji

Drugi dodatek do oryginalnej gry RPG The Guild 2 ukaże się we wrześniu. Będzie zatytułowany **The Guild 2: Venice** i przeniesie nas do piętnastowiecznej Wenecji. Produkcją zajmie się ponownie niemieckie studio 4Head.



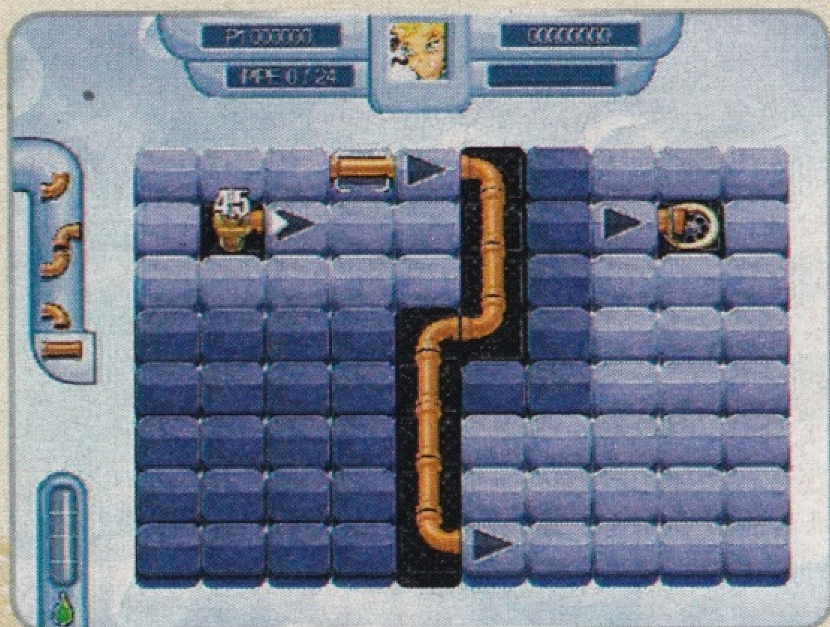
Trailery lepsze od dem

Amerykańska organizacja Electronic Entertainment Design and Research Group postanowiła zbadać, co ma większy wpływ na sprzedaż gier: trailery czy dema. Dość nieoczekiwanie okazało się, że twórcom bardziej opłaca się udostępniać te pierwsze – przynoszą lepsze skutki, a ich przygotowanie jest dużo mniej pracochłonne.

Dodatek do Gothic 3

JoWooD zapowiedział dodatek do gry **Gothic 3**! Będzie on zatytułowany **Forsaken Gods** (po polsku: Zapomniani bogowie), ukaże się pod koniec tego roku, a jego fabuła wypełni lukę pomiędzy Gothic 3 a nadchodzącą czwartą częścią sagi o Bezimiennym. Nie wiemy niestety, kto zajmie się produkcją add-ona – co prawda JoWooD zażegnał spór z twórcami serii, studiem Piranha Bytes, ale ta ekipa przygotowuje dla wydawcy inny projekt.

Powtórka z Pipemanii



Firma Empire Interactive postanowiła wskrzesić leciwą grę logiczną **Pipemania** (stara, ale jara – sprzedała się łącznie w ponad 4 milionach egzemplarzy). Zabawa polega na układaniu z klocków podsuwanych przez komputer rury na tyle szybko, by zamknąć instalację, zanim przeleci przez nią płyn o nazwie Flooze. Warto dodać, że oryginalna Pipemania była inspiracją dla minigierek z BioShocka. Jej nowa wersja ukaże się latem tego roku.

Powstaje Reto-Moto

David Guldbrandsen i Neil Donnell – weterani z firmy IO Interactive, która stworzyła serię Hitman, a także ubiegłoroczny kontrowersyjny hit Kane & Lynch – zakładają firmę **Reto-Moto**. Nowe studio, dzielące nazwę z korporacją z ostatniej gry duetu, ma koncentrować się na rozgrywkach wieloosobowych. Sieciowa będzie też jego pierwsza produkcja, o której jednak nic więcej – przynajmniej na razie – nie wiadomo.

Chris O'Donell w Maksie Bólu

Potwierdzono nazwiska kolejnych aktorów, którzy wezmą udział w ekranizacji kultowego shootera **Max Payne**. W głównego bohatera wcieli się nominowany do Oskara Mark Wahlberg, a w filmie pojawi się też na pewno Chris O'Donnell, znany głównie z roli Robina w obrazie „Batman i Robin".

Nowa XK

Największy wydawca gier komputerowych w Polsce, firma CD Projekt, wprowadza na rynek nową odsłonę swojej popularnej serii budżetowej, **eXtra Klasyki**. Będzie ona dostępna aż w 3 różnych wydaniach: XK Hit (gry komputerowe w cenie 19,99 zł), XK Dodatek (dodatki do tytułów z serii XK Hit, w cenie 14,99 zł) oraz XK Gold (zestawy legendarnych produkcji w lepszym wydaniu i z materiałami bonusowymi – za 26,99 zł).

Jastrzębie nadlatują!

Firma Ubisoft zapowiada Tom Clancy's HAWX


Uważaj, bo ci się kawa wyleje!

Miała wyjść gra Tom Clancy's Airborne, a ukaże się **Tom Clancy's HAWX** – Ubisoft potwierdził, że zamierza wydać zręcznościowy symulator lotu współczesnymi maszynami bojowymi i podał jego nowy, już oficjalny tytuł. Nad produkcją pracuje należące do Ubisoftu studio w Bukareszcie, które stworzyło dotąd dwie części całkiem udanej serii Blazing Angels. Po premierze, planowanej na IV kwartał tego roku, zasiądziemy za sterami ponad 50 samolotów i weźmiemy udział w konflikcie, który rozgrywać się będzie w 2012 roku pomiędzy... prywatnymi korporacjami wojskowymi. Jedną z cech HAWX ma być zastosowanie technologii ERS, co jest skrótem od słów Enhanced Reality System. Fajna nazwa na dość banalną rzecz: twórcy postarają się tak przedstawić wszelkie niezbędne do walki informacje i tak ułatwić pilotaż, by nawet przeciętny as przestworzy miał szansę przeżyć. Poszczególne elementy ERS będzie można samodzielnie włączać lub wyłączać, podobnie jak różnego rodzaju asysty w grach samochodowych. Sprytnie pomyślane – czekamy na więcej informacji!

www.hawxgame.com

Sowieci atakują!

Sierra zapowiada dodatek do World in Conflict

Kolejna z naszych plot (patrz: s. 28), która okazała się prawdą – koncern Sierra i studio Massive Entertainment ogłosiły, że trwają prace nad **World in Conflict: Soviet Assault**, dodatkiem do najlepszej strategii minionego roku (a przynajmniej jesieni...). Scenariusz (napisany i tym razem przez amerykańskiego pisarza Larry'ego Bonda) skupi się na konflikcie między USA a ZSRR widzianym z perspektywy czerwonoarmistów. Poza kolejnymi zadaniami w trybie kampanii w grze pojawi się również trochę świeżego sprzętu oraz kilka dodatkowych trybów multi. Soviet Assault ma szansę wyglądać lepiej od podstawki. Szwedzcy programiści zarzekają się, że nowa edycja silnika graficznego Masstech potrafi jeszcze więcej (a już w pierwotnej wersji zostawiał on daleko w tyle konkurencję), m.in. pozwala na generowaną w czasie rzeczywistym destrukcję wszystkich obiektów znajdujących się na mapie. Niepotwierdzone przecieki mówią też o opcji wzywania posiłków przy użyciu komend głosowych, podobnie jak w nadchodzącym Tom Clancy's EndWar. Niezależnie od tego, czy funkcja ta pojawi się ostatecznie w add-onie, jego zapowiedź to dobra wiadomość dla fanów dynamicznych strategii. Zła jest taka, że na premierę trzeba czekać do października.

www.massive.se


A mogło tu być tak pięknie... Cholerni Sowieci!

Petroglyph robi za darmo

Twórcy Universe at War planują nową produkcję

W połowie kwietnia firma True Games Interactive (dotąd zupełnie nam nieznana) ogłosiła podpisanie kontraktu ze studiem **Petroglyph** (to twórcy Universe at War i Star Wars: Empire at War), na mocy którego ekipa ta ma przygotować dla TGI darmową grę sieciową. Zyski czerpane będą z niej dzięki tzw. mikrotransakcjom, czyli kupowaniu przez graczy np. lepszych jednostek czy wyposażenia do nich. Piszemy o jednostkach, bowiem Petroglyph to specjaliści od RTS-ów i tym chwalą się w oficjalnym komunikacie prasowym, jednak jak na razie nie zostało oficjalnie powiedziane, do jakiego gatunku należeć będzie przygotowywana produkcja. Wiemy tylko, że ukaże się pod koniec 2008 roku, a to oznacza, że kolejne informacje powinny pojawić się już niedługo.

www.truegamesinteractive.com



Zajrzyj w Czarne Lusterko

O tym, że **Black Mirror 2** powstaje, wiemy już od jakiegoś czasu – wcześniej nie mieliśmy jednak pojęcia, jak może wyglądać ten sequel jednej z ciekawszych przygodówek ostatnich lat. Teraz już wiemy – twórcy gry ze studia Future Games udostępnili pierwsze trzy screeny z tej produkcji. Obok jeden z nich.

Hakerzy kradną Ewę

Jest afera! Islandzkie studio CCP, twórcy popularnej sieciówki **EVE Online**, przyznało, że hakerzy wykradli kod źródłowy tzw. clienta tej gry, czyli głównego programu, który służy do podłączania się do jej serwerów. Analiza tego kodu może pozwolić włamywaczom np. na modyfikowanie profili użytkowników czy zdestabilizowanie całej rozgrywki. CCP bagatelizuje jednak sprawę, a smaczku wydarzeniu dodaje fakt, że hakerzy dokonali owego postępku po to, by zwrócić firmie uwagę na niedostateczne zabezpieczenia kont użytkowników.

WWWiedźmin!

Ekipa CD Projekt Red wydaje The Witcher: Duel Mail

Twórcy **Wiedźmina** we współpracy z one2tribe uruchomili zupełnie darmową, przeglądarkową wersję swojego erpega. Na czym to polega? Rejestrujesz się na stronie gry, następnie wybierasz jedną z trzech dostępnych klas postaci: wiedźmina, czarodziejkę lub przerazę. W głównym menu widzisz cechy swojej postaci (punkty życia, poziom doświadczenia oraz pieniądze – oreny), tutaj też masz podgląd na listę graczy, skąd możesz wyzywać ich na pojedynki.

System walki pozwala na to, aby do gry logować się raz dziennie, a nawet raz na kilka dni. Przed starciem wybierasz sekwencję czterech ciosów (bardziej rozbudowane zestawy możliwe są na wyższych poziomach). Ataki dzielą się na: szybkie, silne oraz magiczne, a każdemu odpowiada stosowna postawa defensywna. Wyzwanie wysyłasz do oponenta niczym list, ten odbiera je i przygotowuje swoją sekwencję.

Sama walka to animacja ciosów i czarów, podczas starcia nie masz już wpływu na jego przebieg – ważne jest więc po prostu szczęście. Zwycięstwa nagradzane są doświadczeniem, za które nabywasz nowe ciosy i czary, dostajesz także oreny – niezbędne przy zakupie broni oraz artefaktów. Gra jest ciągle ulepszana i aktualizowana. Jedną z wad dostrzeganych przez graczy jest brak podglądu, którzy użytkownicy są aktualnie online; przydałaby się również wyszukiwarka userów. Zabawa z **Duel Mail** wciąga, jego serwery natomiast mają szansę stać się największym skupiskiem fanów Wiedźmina – przez pierwsze dni na stronie zarejestrowało się ponad 10 tys. osób.

Równolegle z premierą Duel Mail w sieci pojawiły się zapowiadane przez nas wcześniej bonusy do normalnej edycji Wiedźmina: edytor przygód D'jinni w wersji beta oraz przygoda „Cena neutralności" razem z patchem 1.3. Dodatki można ściągnąć z oficjalnej strony bezpłatnie, pod warunkiem wcześniejszego zarejestrowania oryginalnej gry.

duelmail.thewitcher.com



Gwiazdy w Mass Effect

masseffect.bioware.com

CD Projekt podał garść informacji na temat polskiej wersji oczekiwanej gry RPG Mass Effect. Dowiedzieliśmy się przede wszystkim, kto wystąpi w rolach głównych. Jeśli wybierzesz kobietę, często będziesz słyszał Magdalenę Różczkę, zaś twoje męskie alter ego przemówi głosem Marcina Dorocińskiego, znanego z „Pitbulla". Przedstawiamy szybki wywiad z tym drugim:

Click: Czy zakończyłeś już nagrania swoich kwestii do polskiej wersji gry?

Marcin Dorociński: Właściwie wszystko już zrobiliśmy, nagraliśmy ponad 500 kwestii. Zostały tylko drobne poprawki.

Ile zajęły ci nagrania?

Miesiąc ciężkiej pracy. Na korytarzu wciąż mijałem się z pozostałymi aktorami [w polonizacji udział bierze około 65 osób, każda nagrywa pojedynczo].

To dla ciebie nowe doświadczenie?

Bardzo nowe. Ostatni raz dubbing robiłem jakieś 10 lat temu, a do gry nie nagrywałem w ogóle. To także zupełnie inne doświadczenie – przy dubbingu filmu trzeba się zgrać z ruchem ust postaci, a tutaj było o tyle łatwiej, że najpierw słuchałem głosu oryginału, mówiłem swoje kwestie, a dopiero potem komputerowo dopasowywano mimikę.

Czy mocno wzorowałeś się na angielskim oryginale?

Pewien wojskowy dryl – tak. Natomiast chcieliśmy go trochę rozluźnić, żeby był bardziej żartobliwy, swojski, tylko oczywiście bez żadnych głupich dowcipów. Czasem też chcieliśmy, żeby nasz bohater wypowiedział się ostrzej.

Miałeś okazję pograć w Mass Effect?

Patrzyłem jak gra Maciek Kowalski z CD Projektu, jak ustawia bohatera i jego umiejętności, jak walczy. To wyjaśniło mi tajemnice Mass Effect. Ja wolałem nie grać. Za pierwszym razem pewnie bym od razu zginął, bo na co dzień nie gram w gry komputerowe.



Dwie mapy Battlefield Heroes

Pojawiają się kolejne informacje na temat **Battlefield Heroes**, darmowego sieciowego shootera zapowiadanego przez EA Games na połowę tego roku. Ben Cousins, główny producent, wyjawił m.in. że w dniu premiery gra będzie zawierała jedynie dwie mapy: na jednej będzie walczyć piechota, na drugiej w ruch pójdą pojazdy. Przypominamy jednak, że to tylko początek – kolejne poziomy pojawią się na późniejszym etapie.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – oficjalnie

Twórcy gry S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla z GSC Game World podali oficjalną datę premiery samodzielnego dodatku do tego jednego z najciekawszych FPS-ów ostatnich miesięcy. Będzie on zatytułowany **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** i jeśli tylko pracujący nad nim ukraińscy programiści tym razem dotrzymają terminów, ukaże się 29 sierpnia tego roku. Przypominamy, że to prequel oryginału, w którym pojawią się nowi bohaterowie, poziomy i bronie. W Polsce gra wydana zostanie z lekkim poślizgiem, bo na początku września (lokalizacja jest bardzo pracochłonna), w cenie 99,90 zł.



Plota

Niekoniecznie potwierdzone informacje

- Dobra, bez żartów. Wszyscy przecież wiemy, że choć oficjalnie nikt o tym nie mówi, CD Projekt Red pracuje nad kontynuacją **Wiedźmina**, która ukaże się również na konsole.
- Ptaszki ćwierkają, że Eidos pracuje albo nad **Thiefem 4**, albo nad **Maksem Payne'em 3**. A my wiemy – no dobrze, stawiamy – że prawdziwa jest ta druga wersja.
- Studio **Cryptic**, znane z City of Heroes, pracuje nad trzema innymi sieciowymi erpegami. Szczególnie ciekawie zapowiada się ten, którego akcja osadzona jest w prehistorii.
- Nowe **Need for Speed** po pierwsze będzie, po drugie po raz kolejny odmieni oblicze serii. A raczej wróci do korzeni – znów będzie okazja, by pruć po autostradach w stronę zachodzącego słońca.
- Właśnie ruszyła produkcja gry **Beyond Good & Evil 2** (jupi!). Michela Ancela wesprze w pracach Yoshitaka Amano, jeden z członków zespołu tworzącego serię Final Fantasy.
- **Frederick Raynal**, twórca pierwszego Alone in the Dark (patrz: książeczka Click Klasyka), pracuje nad nową grą. Więcej nie powiemy, bo sami nie wiemy...
- Firma **Rockstar** kupiła studio **Mad Doc Software** – ekipę od ostatnich części serii Empire Earth. Podobno po to, by stworzyła ona drugą część „GTA w szkole", czyli Bully. Podobno także na PC.
- Studio **Pandemic** pracuje nad Saboteur (patrz: s. 22), kończy Mercenaries 2, a poza tym... ma w zanadrzu jeszcze cztery inne gry, z których każda jest lepsza od poprzedniej.
- Pojawiły się plotki o **Gran Turismo 5** na PC. Wspomniał o tym w wywiadzie jeden z głównych twórców tej kultowej gry samochodowej. Chyba wie, co mówi...
- Serie **MK**, **Descent** i **Earthworm Jim** powrócą. Fajnie!

Miasta w XL

Francuski wydawca gier o nazwie Monte Cristo zapowiedział produkcję zatytułowaną **Cities XL**. Ma to być symulacja rozwoju miast, która w przeciwieństwie np. do ostatniego SimCity będzie maksymalnie realistyczna, zarówno pod względem grafiki, jak i mechanizmów rozgrywki. Premiera w 2009 roku.



Zaplątany w sieć

Activision zapowiada nową grę ze Spider-Manem

O nowej produkcji z Człowiekiem-Pająkiem plotkowaliśmy jakiś czas temu, teraz wiemy już, że rzeczywiście ona powstaje. Koncern Activision zapowiedział grę **Spider-Man: Web of Shadows**, która ukaże się na Pecety i konsole. Rozgrywka przypominać będzie to, co znamy z dwóch poprzednich „Spajderów", tzn. bohater będzie przemieszczał się po Nowym Jorku, samodzielnie wybierające kolejne misje do wykonania, tak jak w GTA. Urozmaiceniem ma być dużo nowych ciosów pozwalających Pająckowi walczyć z przeciwnikami nie tylko na ziemi, ale i w powietrzu. Wydawca wspomina też o wielowątkowym scenariuszu (w którym będziesz mógł decydować o tym, jak dobry jest Spider-Man), nie mówi natomiast nic o dacie premiery. Stawiamy na III kwartał 2008.



Orki ze spluwami powracają!

Studio Relic pracuje nad Dawn of War 2

To już pewne – kanadyjskie studio Relic pracuje nad kontynuacją swojego hitu **Warhammer 40,000: Dawn of War**. Sequel będzie nosił taki sam tytuł, tyle tylko że wzbogacony o dwójkę. Zmieni się cała reszta. Gra otrzyma nowy silnik graficzny o nazwie Essence 2.0, którego istotnym elementem będzie model fizyki Havok w swojej piątej wersji. Podobnie jak w Kompanii braci, innej produkcji tego samego dewelopera, pojedyncze jednostki dostaną własne algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu na polu walki będą zachowywały się bardziej realistycznie. Będą także wyglądały lepiej i poruszały się szybciej, a to za sprawą obsługi standardu DX10 i wsparcia dla wielordzeniowych procesorów. To, co na pewno ciekawi fanów serii, to frakcje, którymi przyjdzie nam tym razem kierować. Do tej pory ogłoszono jedynie dwie – Space Marines i Orków – a przy okazji wyjawiono, że kampania przynajmniej dla tej pierwszej będzie nieliniowa. Premiera? W II kwartale 2009 roku.


Nowy Rok w maju? Bez sensu...

www.dawnofwar2.com

Supergra

Konkurs na supergrę trwa! Jak to działa?

Głosujecie co miesiąc na jeden z tytułów zrecenzowanych w numerze – w ten sposób wyłonimy najlepsze gry poszczególnych wydań. Potem spośród nich wybierzecie jedną, która zdobędzie główną nagrodę.

Wygrywa nie tylko jeden z tytułów, ale też kilkudziesięciu z naszych czytelników!

Co miesiąc mamy do rozdania 4 myszki P620 BenQ oraz aparat BenQ C640. Na koniec spośród wszystkich uczestników wybierzemy też tego, który zgarnie nagrodę główną, świetny monitor BenQ E2000Wa.

WYGRAJ TERAZ! 4x


BenQ P620


BenQ C640

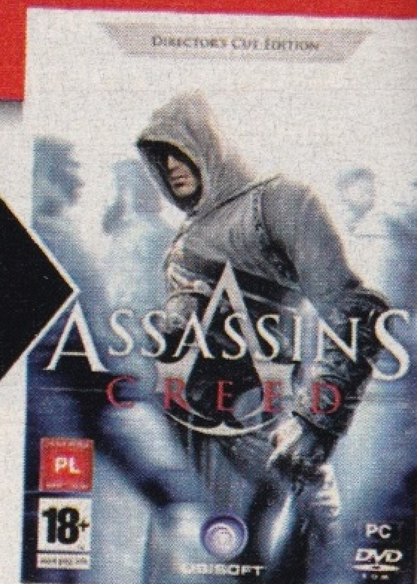
NAGRODA GŁÓWNA!



BenQ E2000Wa

Jak głosować? Zgłoszenie wpisz według schematu: **CL.SG6.X**, gdzie **X** to numer pierwszej strony recenzji wybranej gry (ten sam, który pojawia się w spisie treści, np. 30 to Rainbow Six Vegas 2). Kod wyślij SMS-em pod numer **7265**!

SUPERGRA numeru 05/2008 to Assassin's Creed



Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **21 maja 2008 r.**

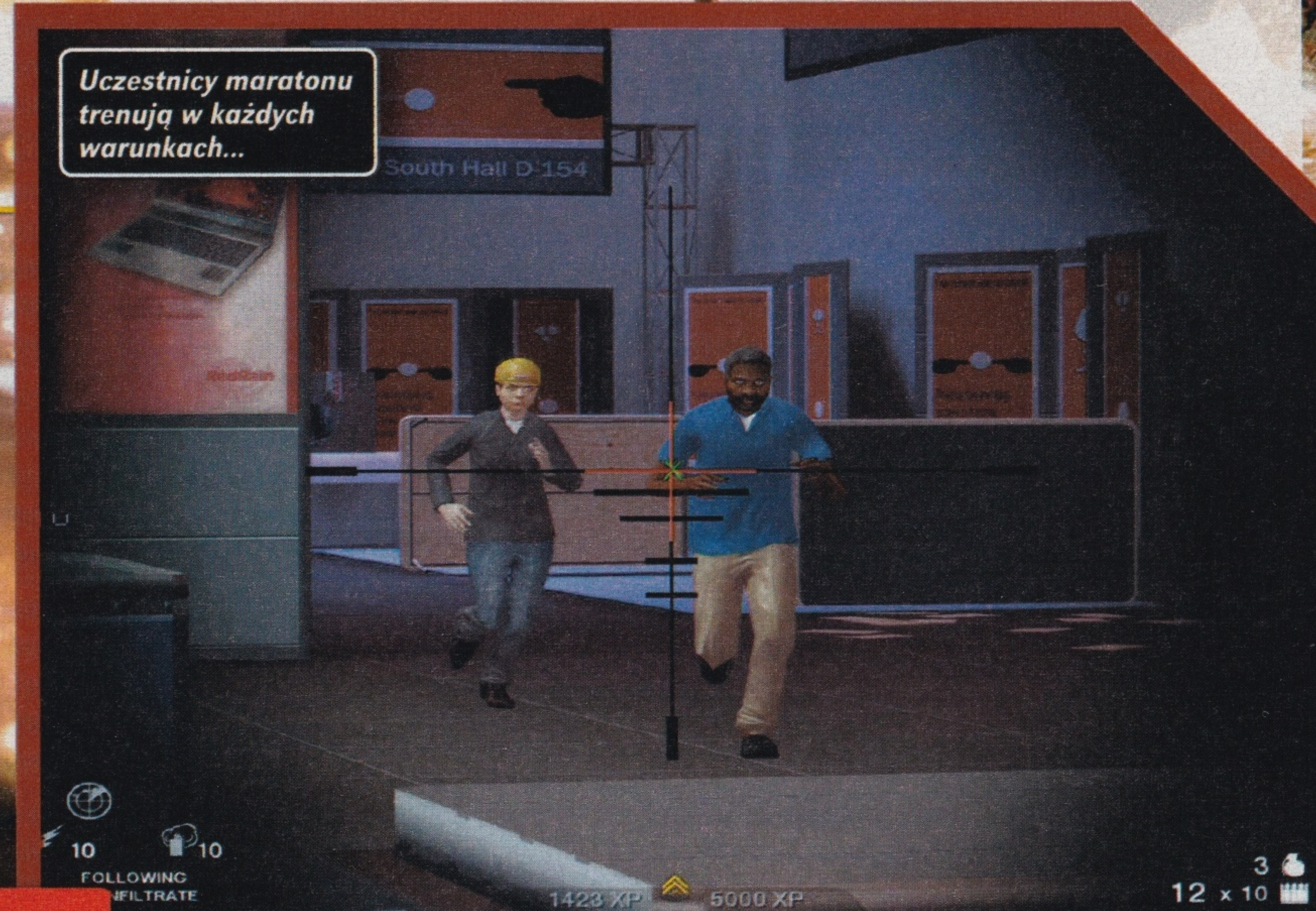
Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2



Kiedy ponad rok temu Logan Keller i jego oddział Rainbow Six z hukiem rozbijali szajkę terroryzującą Las Vegas, gracze byli zachwyceni. Dziś Tęczowa Szóstka prezentuje się lepiej niż przed rokiem, ale... robi już mniejsze wrażenie.

Rainbow Six to jedna z najważniejszych serii w dziejach taktycznych shooterów. Jej pierwsze części były inspiracją dla twórców większości produkcji należących do tego gatunku, jeszcze w czasach, gdy grało się głównie na komputerach. Być może właśnie ze względu na swoje PeCetowe korzenie cykl R6 miał kłopoty ze znalezieniem dla siebie miejsca, gdy wzrosła popularność konsol. Po słabym Lockdown, który w swojej wersji przeznaczonej na blaszaki był tylko cieniem przeciętnej edycji konsolowej, wydawało się, że nic już nie uratuje Tęczowej Szóstki. Tymczasem zupełnie nieoczekiwanie wybrała się ona na wycieczkę do Vegas, gdzie autorzy położyli na szali wszystko to, co wcześniej wyróżniało kolejne części serii.

Ryzyko się jednak opłaciło. **Rainbow Six Vegas w bardzo małym stopniu przypominało swoich wielkich poprzedników.** Gra taktyczna, w której przed rozpoczęciem misji należało poświęcić sporo czasu na zaplanowanie akcji i wybranie odpowiedniego ekwipunku, stała się efektownym (bo błyszczącym neonami Vegas), dynamicznym shooterem, pod wieloma względami podobnym do Gears of War (mechanizm ukrywania się za przeszkodami) czy Call of Duty (filmowy charakter niektórych zdarzeń). Te duże zmiany spodobały się fanom – produkcja znalazła ponad milion nabywców, średnia ocen w Internecie oscyluje w granicach 85%, a najwyższym zaszczytem dla Ubisoftu było podobno to, że magazyn Click! from Polska przyznał jej 5-.



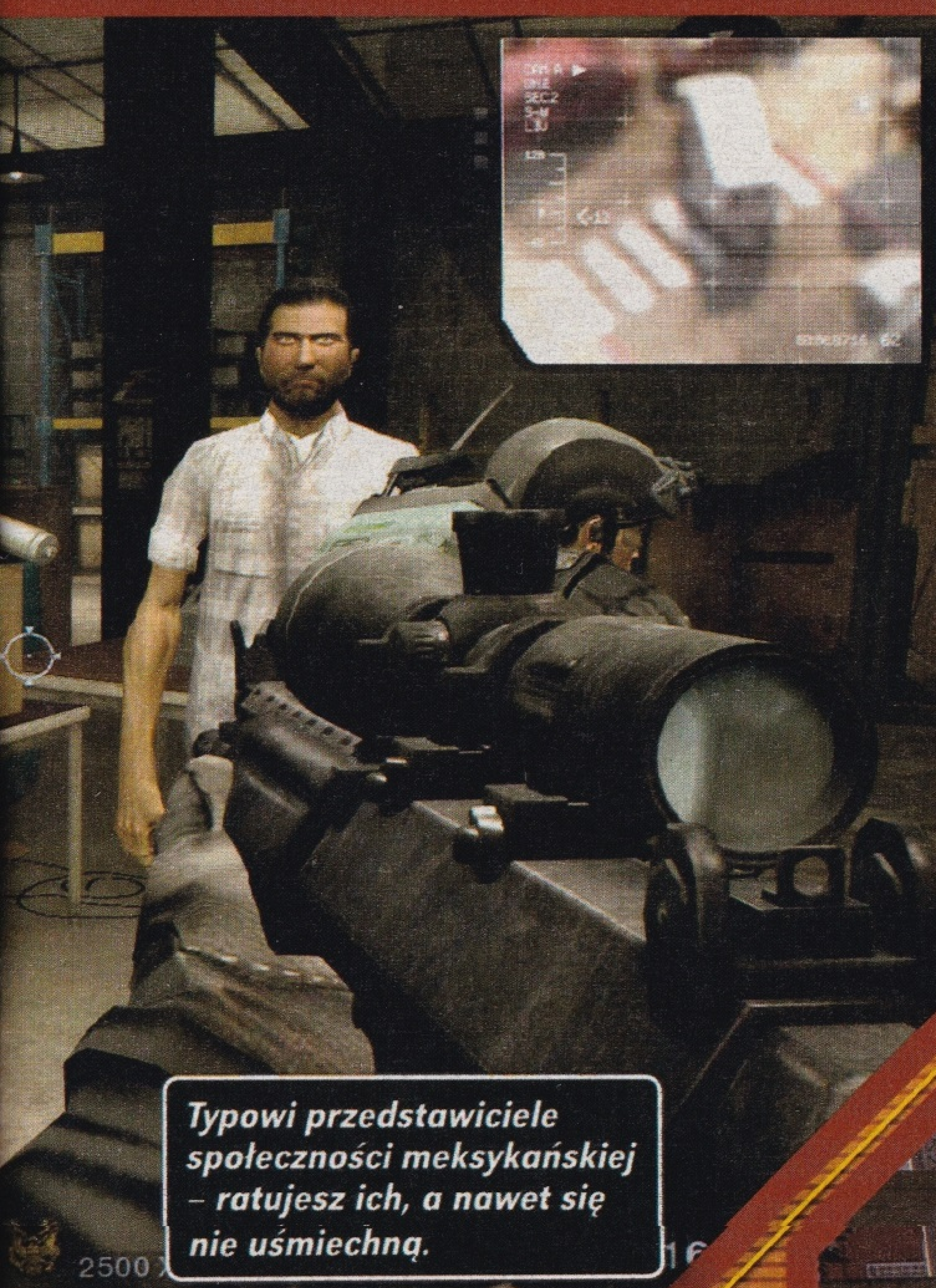
Uczestnicy maratonu trenują w każdych warunkach...

Od jakiegoś czasu wiedzieliśmy już, że Ubisoft pracuje nad kontynuacją Vegas, a jeśli czytałeś naszą zapowiedź z numeru 03/08, powinieneś też zdawać sobie sprawę z tego, iż miał to być sequel bazujący w dużej mierze na pomysłach, mechanizmach i silniku graficznym z jedynki. Postawiono na zmiany w trybie multiplayer, a część przeznaczona dla jednego gracza, mimo że otrzymała nową kampanię, nie jest rozbudowana w równie dużym stopniu. **Efekt finalny to więc coś pomiędzy pełnoprawną kontynuacją a samodzielnym dodatkiem** – i choć ostatecznie Vegas 2 „się broni", to właśnie sprytny plan Ubisoftu, by dwójkę wyprodukować nie za dużym kosztem, powoduje, że nie sposób zachwycić się nią tak jak oryginałem.

Wspomniana nieco wcześniej kampania dla jednego gracza to nie tylko nowy scenariusz oraz mapy, ale i bohaterowie. Tym razem pokierujesz nie Loganem Kellerem, a dowódcą innego oddziału Rainbow Six, o nazwisku Bishop. **Bishop może być zarówno mężczyzną, jak i kobietą, a jego (lub jej) wygląd w pewnym zakresie konfigurujesz przed rozpoczęciem rozgrywki.** To oczywiście ukłon – pierwszy z wielu – w stronę tych, którzy spędzają czas na potyczkach sieciowych. Możliwość zmiany aparycji kierowanej postaci to rzecz ważna w multi, pozwala bowiem odróżnić własnego żołnierza od pozostałych – w wieloosobowych shooterach jest już więc właściwie standardem, a Vegas 2 po prostu wykorzystuje to rozwiązanie w singlu.

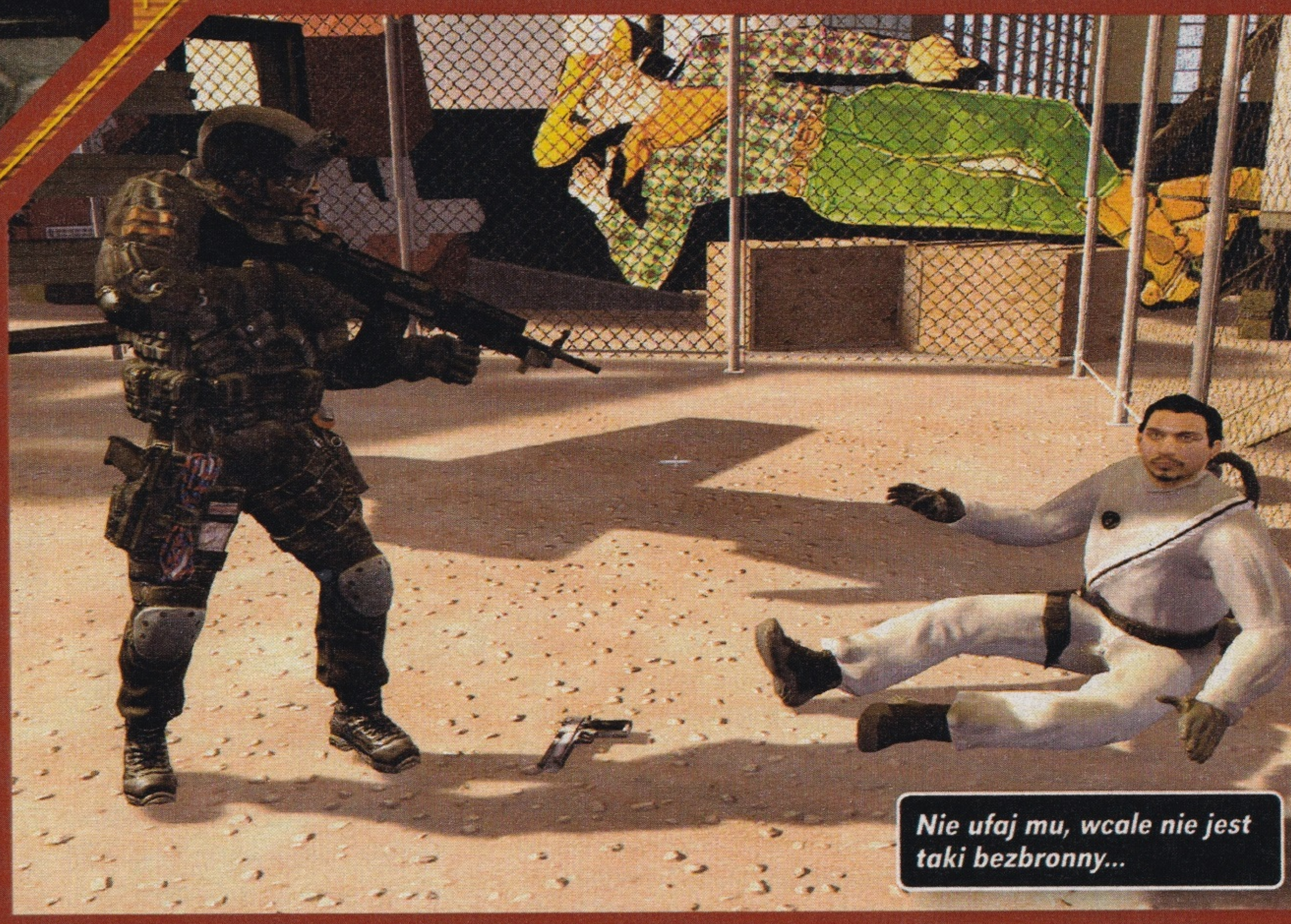
Kolejny pomysł, który – podobnie jak modyfikacja wyglądu postaci – stał się ostatnio normą w rozgrywkach sieciowych, a tu pojawia się też w trybie dla jednego gracza, to liczenie tzw. punktów doświadczenia gracza. Po raz pierwszy na dużą skalę wykorzystała ten mechanizm seria Battlefield, pojawił się on również w trybach sieciowych pierwszego Rainbow Six Vegas, a do mistrzostwa doprowadzony został w Call of Duty 4: Modern Warfare. Vegas 2 to pierwsza produkcja, która to samo rozwiązanie wykorzystuje w trybie single – **stworzonego na początku bohatera można więc rozwijać, grając w Internecie lub w pojedynkę.**

Zebrane punkty doświadczenia i odpowiadającą im rangę przedstawia wskaźnik u dołu ekranu. Dość szybko on wzrasta (to na bank podpatrzone w Call of Duty 4), ponieważ gra premiuje praktycznie każdą, nawet najmniejszą dobrze wykonaną czynność. **Trafienie przeciwnika stojącego tyłem: +3 XP. Zabicie wroga ładunkiem wybuchowym: +5 XP.** Sprzątnięcie terrorysty ukrywającego się za tarczą: +2 XP. Dodatkowo punkty zdobywasz również


Typowi przedstawiciele społeczności meksykańskiej – ratujesz ich, a nawet się nie uśmiechną.



Zawirował mu świat...


Nie ufaj mu, wcale nie jest taki bezbronny...

wtedy, gdy spiszą się twoi podwładni (jest ich dwóch, obaj kierowani są przez sztuczną inteligencję), a wszystko zlicza system nazwany przez twórców A.C.E.S. – w teorii bardziej rozbudowany, niż tu opisano, ale w praktyce i tak się tego nie dostrzega.

Zbieranie ikspeków, podobnie jak w trybie sieciowym Call of Duty 4: Modern Warfare, bardzo wciąga i jest jednym z tych drobiazgów, które mają ogromny wpływ na frajdę płynącą z zabawy. To **prosty mechanizm, dzięki któremu kolejne poziomy chce się przechodzić wielokrotnie (nawet w singlu!)**, a śmierć i konieczność cofnięcia się do ostatniego checkpointa wcale nie bolą, bo punkty zdobyte przy poprzednim podejściu pozostają na twoim koncie. Poza tym to także powód, dla którego warto rozważnie zachowywać się podczas strzelanin, bowiem możesz dostać również minusowe ikspeki, np. za rzucenie granatu kompanom pod nogi.

Od zdobywania punktów łatwo się uzależnić także dlatego, iż mają one bardziej wymierną wartość niż tylko możliwość pochwalenia się przed kumplami, że masz ich już tyle a tyle. Kolejne poziomy doświadczenia dają dostęp do lepszych pukawek, grubszych kamizelek kuloodpornych, granatów eksplodujących z większym wykopem i różnych równie ciekawych, choć zdecydowanie mniej przydatnych elementów ekwipunku (np. wędkarskiego kapelusika, który możesz zobaczyć na screenie). Sprzęt ten da się potem wykorzystać tak w singlu, jak i w multiplayerze – aby zwiększyć szanse na przeżycie lub jeszcze bardziej odróżnić kierowanego przez ciebie komandosa od lamusów biegających po mapie.

Wróćmy jednak do trybu dla jednego gracza. **Pod względem fabularnym trudno mówić w tym przypadku o sequelu** – kierujesz inną jednostką, wykonującą inne zadania, a mimo że pojawiają się nawiązania do wydarzeń z jedynki, przez większą część gry trudno poczuć jakikolwiek związek z pierwszym Rainbow Six Vegas. Tym razem bandziory próbują odpalić broń chemiczną w samym centrum stolicy hazardu, a twoim zadaniem jest ich powstrzymać. Scenariusz prowadzony jest całkiem zgrabnie i w kilku momentach naprawdę zaskakuje – np. w chwili rozbrajania pierwszego z dwóch ładunków masowego rażenia – mimo to twórcy nie kładą większego nacisku na historię i bardzo rzadko przerywają strzelaniny sekwencjami, które popychają fabułę do przodu.

Postawiono na zmiany w multi, część przeznaczona dla jednego gracza nie jest równie rozbudowana.

W efekcie **łatwo „wyłączyć się" ze scenariusza i potraktować Rainbow Six Vegas 2 jak zestaw różnorodnych misji.** Takiemu podejściu sprzyja również wygląd lokacji. O ile w jedynce wyraźnie widoczne były konkretne partie poziomów (początek w Meksyku, później kasyna Vegas, na końcu tama Hoovera), tak w dwójce kolejne etapy rozgrywają się w zdecydowanie różniących się od siebie miejscach i nie stanowią tak spójnych bloków. Wrażenie to jest tym większe, że większość map z kampanii dostępnych jest też w innym trybie rozgrywki, tzw. Terrorist Hunt, w którym na jednej z nich musisz pokonać określoną liczbę terrorystów – i zgodnie z zasadami sztuki każda z nich jest na swój sposób inna.

Mapy zaprojektowane są ciekawie, ale w przeciwieństwie do tych z pierwszego Vegas sprawiają mniej realistyczne wrażenie. Korytarze, które przemierzasz, zawalone są różnego rodzaju obiektami, które mają stanowić osłonę przed ostrzałem – zastanawiające jest tylko, skąd tyle tych drewnianych skrzyń, prowizorycznych rusztowań czy przewróconych stołów się tu znalazło. I tak pomijam już fakt, że powoli nadchodzą czasy, w których gracze będą się spodziewać możliwości totalnego demolowania lokacji i Vegas 2 ze swoimi w niewielkim tylko stopniu interaktywnymi obiektami ukazuje się w ostatnim momencie, w którym można jeszcze na to przymknąć oko.

Mało wiarygodna jest również liczba przeciwników, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć. I znów – w pierwszym Vegas było ich dużo więcej niż w typowym taktycznym shooterze, za to trochę mniej niż w zwykłym FPS-ie, tymczasem w dwójce tej równowagi zabrakło. Bandziory wybiegają zza każdego rogu w ilościach naprawdę

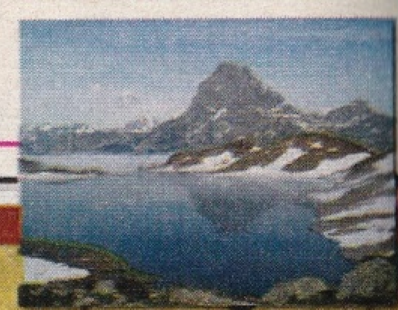
AKCJA – Tryb widzienia zmienia wszystko

Komandosi z Rainbow Six mogą korzystać ze specjalnych nakładek na oczy, dzięki którym zmienia się ich sposób widzenia rzeczywistości. Przydaje się to na randkach...


1 Ojej, dziewczyno. Przed narodzinami stanęłaś chyba w kolejce po rozum, co?

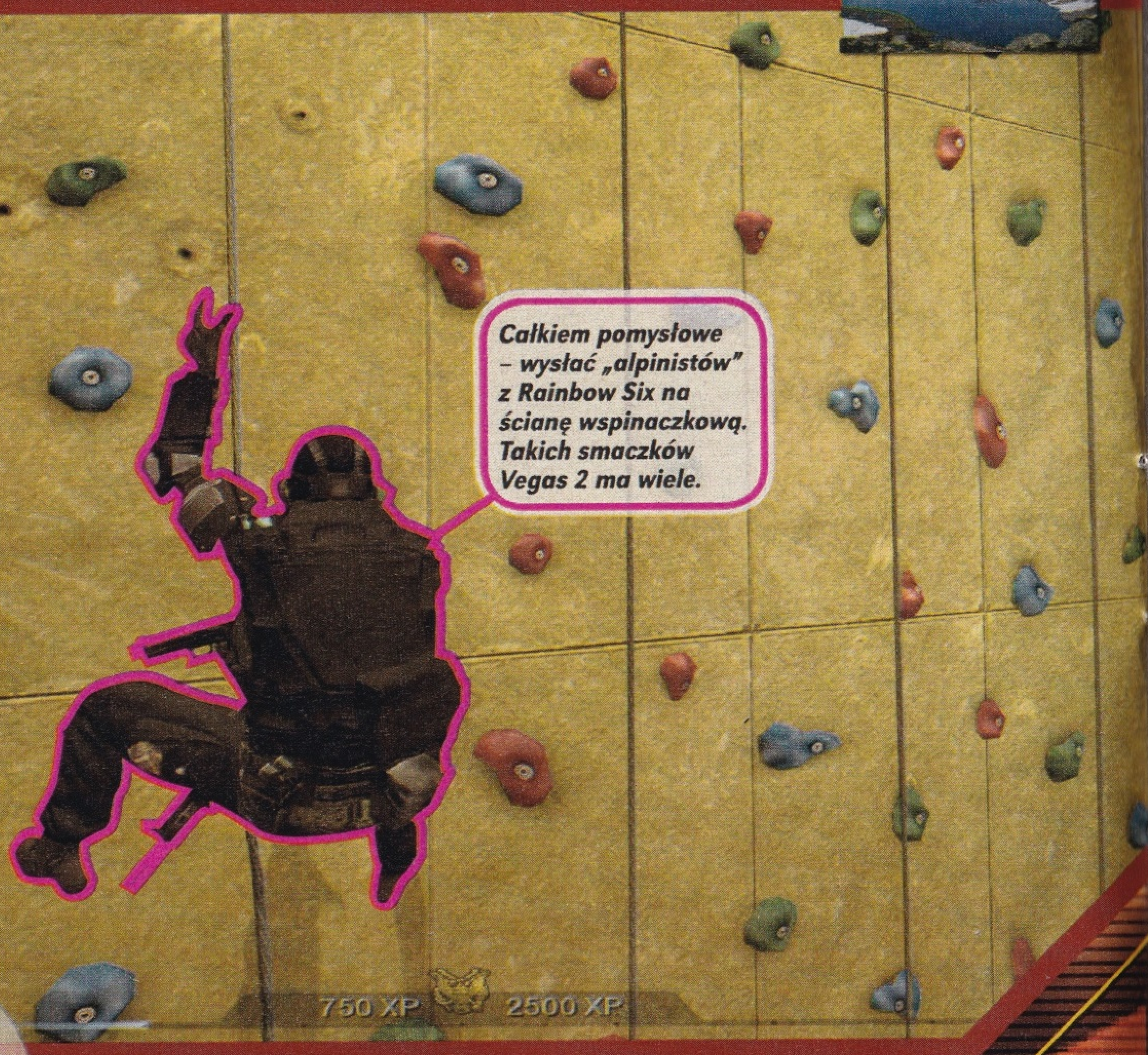

2 Po włączeniu noktowizora wcale nie jest lepiej. W dodatku ten zielony kolor...


3 A może czujnik ciepła? O – to rozwiązuje sprawę! Chodźmy potańczyć...



Pireneje to trzeci pod względem wysokości łańcuch górski w Europie. Znajduje się w północno-wschodniej części Półwyspu Iberyjskiego.

Bishop – jako kobieta, która lubi wędkować (patrz: kapelusik...).



Całkiem pomysłowe – wysłać „alpinistów" z Rainbow Six na ścianę wspinaczkową. Takich smaczków Vegas 2 ma wiele.

dę nieprzyzwoitych, czasem nawet wtedy, gdy nie powinno ich tam być. Dobrym przykładem na to jest scena czwarta aktu trzeciego (gra ma łącznie siedem aktów, podzielonych na od dwóch do czterech scen). Wykurzasz jednego z tych złych z miejskiej biblioteki, potem gonisz go po ulicach i mimo że są one teoretycznie zabezpieczone przez Las Vegas Police Department, zza samochodów wyskakują na ciebie terroryści w pełnym rynsztunku. To zresztą kolejna rzecz, która drażni – wszyscy bez wyjątku uzbrojeni są tak, jakby właśnie przed chwilą obrabowali centralny arsenał US Army. A na dodatek wyglądają toczka w toczkę jak wojacy z recenzowanego przez nas miesiąc temu Frontlines: Fuel of War – włącznie z czerwonymi berecikami.

Nieciekawe jest także to, że **aktywność przeciwników kierują dość czytelne skrypty.** W Vegas 2 często giniesz, więc niektóre sekwencje przechodzisz co najmniej kilka razy z kolei – a wtedy widać, że przekroczenie określonego punktu na mapie sprawia, że do boju rusza kolejna grupka terrorystów, którzy, co gorsza, pierwsze ruchy wykonują zawsze takie same. A ponieważ widzisz to i zapamiętujesz, te pierwsze ruchy to zazwyczaj wszystko, co udaje im się zrobić, bo znając ich zachowanie, jesteś w stanie sprzątnąć całą grupkę jedną serią lub dobrze wymierzonym granatem.

We dwójkę w Mieście Grzechu

Znaczącą częścią Rainbow Six Vegas 2 jest multiplayer, do którego na pewno będziesz wracać nawet po ukończeniu trybu single. Na pierwszy rzut oka jest on okrojony w stosunku do jedynki – tam w co-opie można było grać nawet we czterech, tu jedynie we dwóch. Obsługa tego i innych trybów jest tu jednak bardziej intuicyjna, sama rozgrywka sprawia wrażenie stabilniejszej, a dzięki większemu zróżnicowaniu map i broni daje większą satysfakcję. Choć obecnie w Internecie rządzi zdecydowanie Call of Duty 4: Modern Warfare, to Rainbow Six Vegas 2 ustępuje czempionowi tylko w niewielkim stopniu i można bez ryzyka przewidywać, że sieciowe potyczki Tęczowej Szóstki z terrorystami będą popularne przez długi czas.

Vegas 2 powtarza również kilka niedoróbek oryginału. Choćby to, że od czasu do czasu komputerowym kompanom zdarza się zablokować i siebie samych, i ciebie w drzwiach. Albo to, że **towarzysze broni sterowani przez AI nie ratują cię, gdy dostaniesz kulkę** (ty natomiast możesz im czasem pomóc, gdy leżą powaleni). Czy takie obłożenie klawiatury, które pod spację przypisuje akcje kontekstowe, zależne nie tylko od tego, na jaki obiekt wskazujesz celownikiem, ale i jak daleko od niego stoisz. Szczególne trudności sprawia to przy drzwiach. Niewielki twój ruch powoduje, że domyślne zachowanie to albo wydanie rozkazu ustawienia się przy drzwiach, albo samodzielne ich otworzenie, albo wsunięcie pod nimi mikrokamerki. Jeśli wciśniesz spację, nie przyglądając się dokładnie opisowi akcji na ekranie (a w ferworze walki się to zdarza), możesz aktywować polecenie, które przyniesie tragiczne skutki w postaci kulki przebijającej się przez twoją czaszkę. A tego nikt nie lubi.

Bandziory wybiegają zza każdego rogu – także wtedy, gdy właściwie nie powinno ich tam być.

Na PC szwankuje nieco również korzystanie z innej nowej w Vegas 2 opcji, czyli sprintu. To drobny, ale zasadny dodatek: sprawia, że rozgrywka jest bardziej dynamiczna. O ile jednak na konsolach możesz bez kłopotu biegać do przodu, na boki i na ukos, tak na blaszaku ta ostatnia opcja niekoniecznie działa, ponieważ wymaga wciśnięcia trzech klawiszy naraz (góra + bok + sprint), a z tym zdecydowana większość tanich klawiatur już sobie nie radzi. Na szczęście bardzo to nie przeszkadza, a poza tym detalem PeCetowa wersja gry wykonana jest na wysokim poziomie, **niczym nie ustępuje edycjom na Xboksa 360 czy PS3, a nawet przewyższa je, jeśli chodzi o dostępne rozdzielczości.** Oprawa wizualna jest więc niezła, chociaż widać, że to tylko trochę podkręcona produkcja sprzed nieco ponad roku. Vegas 3 będzie już musiało wyglądać zdecydowanie lepiej.

To ostatnie zdanie pasuje zresztą do całej gry, nie tylko do jej grafiki. Vegas 2 to nowa dawka naprawdę niezłej grywalności, którą znamy z jedynki – tyle tylko że czas idzie do przodu i teraz jest ostatni moment na wydanie takiej produkcji. **Kolejna część będzie już musiała zostać wzbogacona o sporo patentów, które tymczasem wprowadziły lub wprowadzą takie tytuły, jak Kane & Lynch, Call of Duty 4** czy konsolowe Army of Two i zapowiadana na czerwiec Battlefield: Bad Company. Ale po co myśleć o przyszłości? Lepiej zdobyć jeszcze trochę ikspeków...

Na tyłach kasyna

Ciekawą rzeczą związaną z lokacjami, w których rozgrywa się kampania i inne tryby Rainbow Six Vegas 2, jest to, że niewiele z nich przywołuje na myśl takie Miasto Grzechu, jakie znamy z filmów i teledysków.



Zamiast zwiedzać kasyna i pięciogwiazdkowe hotele przemierzasz miejsca, które stanowią niejako zaplecza tych luksusowych konstrukcji: magazyny, rampy załadunkowe, biura, dachy, boczne uliczki. O tym, że akcja toczy się w Vegas, a nie np. w Los Angeles, Dallas czy Phoenix, świadczy tylko kilka lokacji – np. w jednej z misji widzisz ruchomy szyld kasyna (z tancerką przebierającą nogami) od strony niepomalowanego rusztowania; w innej gonisz terrorystę przez wysypisko śmieci, na którym zalegają neony ściągnięte z różnych rozrywkowych przybytków stolicy hazardu.

Spośród wszystkich dostępnych w grze najbardziej „błyszczy" mapa umieszczona w eleganckim teatrze muzycznym. Najciekawszym smaczkiem zaś jest etap rozgrywający się w halach wystawowych, w których trwają właśnie targi elektroniki i gier komputerowych. Najbardziej zaskakujący jest natomiast pierwszy poziom – mało kto, uruchamiając produkcję zatytułowaną Rainbow Six Vegas 2, spodziewa się, że zobaczy na początku... ośnieżone szczyty francuskich Pirenejów (patrz: screen).

Rainbow Six Vegas 2

Producent: Ubisoft	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://rainbowsixgame.com/

cena 79,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

+ punkty doświadczenia • poprawiona oprawa graficzna • bardzo dobry multiplayer • dużo trybów rozgrywki

– Las Vegas oglądane od zaplecza już tak nie błyszczy • gra powtarza kilka niedoróbek jedynki • mniej realistyczna od poprzednika

Pierwsze Vegas było rewolucją, drugie już nią nie jest. To jednak wciąż świetny shooter, który możemy polecić – a szczególnie tryb multi.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4+
OCENA	5-

Autor: Foch77

Przynajmniej pod jednym względem zorganizowane w 2012 roku mistrzostwa będą bardziej udane od tegorocznych. Na PeCetach pojawi się z ich okazji lepsza gra...



UEFA EURO2008 Austria-Switzerland



Artur, nie daj się – Austriacy specjalnie przestawili słońce, żebyś nic nie widział!



Uciekaj, bo będzie spalony!

Trudno sobie bowiem wyobrazić, by EA Sports jeszcze długo brnęła dalej w te same rozwiązania, ten sam silnik i tę samą smutną stagnację, z którą ponownie mamy do czynienia przy okazji UEFA EURO 2008. **To, co było fajne przed pojawieniem się na PC cyklu Pro Evolution Soccer, dziś już w ogóle nie cieszy.**

Pierwsze, co powoduje zawód po zetknięciu z polskim wydaniem gry, to **brak głosów naszych znanych i przez większość lubianych komentatorów.** Szaranowicz i Szpakowski do udziału w pracach nad tym tytułem nie zostali poproszeni, ograniczono się tylko do przetłumaczenia napisów. Bez Sz&Sz seria traci swój największy atut – tę „telewizyjność", której próżno szukać u konkurencji.

Jak nakazuje tradycja, w każdej kolejnej grze z cyklu FIFA (nazwa została zmieniona ze względu na ograniczenie występujących tu reprezentacji do europejskich, ale to oczywiście wciąż ta sama seria) jest jedna zmiana, którą marketingowcy mogą się ciągle chwalić w materiałach prasowych i na tyle pudełka. Zwykle jest to nikomu niepotrzebny i czasem nieprzemyślany bzdet, ale **tym razem nowość się nawet udała. Dotyczy ona wykonywania stałych fragmentów** i nieco ciekawszego sposobu podkręcania.

Przed strzałem z wolnego jak zwykle ustalasz kierunek strzałkami bądź lewym grzybkiem, ale już samo kopnięcie wykonujesz prawą gałką na padzie (nie masz pada? Najwyższy czas sobie kupić!). Na początku przesuwasz ją w dół, wtedy zawodnik robi rozbieg. W momencie, gdy jest najbliżej gały (co jest pokazywane przez odpowiedni pasek z boku ekranu), musisz jak najszybciej pchnąć grzybek w przód. Jeśli zrobisz to dodatkowo po łuku, piłka zostanie podkręcona.

Zabawy prawym grzybkiem działają także przy rzutach rożnych oraz karnych, a szczególną frajdę dają w tych ostatnich – za pomocą sprytnego podcięcia można łatwo zmylić bramkarza, a podkręcone, wijące się w siatce piłki to całkiem ładny widok. Jeśli jednak nie uznajesz takich nowości i lubisz stary, dobry sposób kopania stałych fragmentów poprzez przytrzymywanie strzału, taka możliwość wciąż jest do dyspozycji.

Poza tym **trudno zauważyć jakieś bardziej znaczące nowości podczas zwykłej gry.** Menu oferuje pojedynczy mecz, rozegranie mistrzostw (z eliminacjami lub bez), kampanię (Rozgrywki europejskie), trening i tryb Zostań kapitanem. Ten ostatni to po prostu Be a Pro z FIFA 08. Zawsze mnie fascynowało, co fajnego jest w kierowaniu tylko jednym piłkarzem. Weźmy taki przykład: jednym z zadań jest nie przegrać meczu, który zaczynasz z wynikiem 0:2 (Polska vs. Turcja). Sterujesz Żurawskim, biegasz jak opętany, wychodzisz na czyste pozycje, stajesz na głowie i udaje się – strzelasz jedną bramkę, asystujesz przy drugiej. Spoko – remis jest, ale co z tego, skoro po paru minutach przeciwnicy wyprowadzają kontrę, twoja obrona (nad którą nie masz żadnej kontroli) popełnia głupi błąd, tracisz gola i możesz zaczynać wyzwanie od nowa. Normalnie można się pociąć...

Te same rozwiązania, ten sam silnik i ta sama smutna stagnacja.

Sam przebieg meczu to również nie najmocniejsza strona EURO 2008. **Futbolówka, którą kopiesz, to wciąż raczej piłka lekarska** – a przynajmniej tak by wynikało z jej wyglądu i zachowania. Jest zdecydowanie za duża, a porusza się, jakby miała wbudowany ABS. To powoduje, że tempo gry jest ślimacze, akcje są mało efektowne i musiałem co chwila przezwyciężać ochotę, by uciąć sobie partyjkę PES-a na odtrutkę.

Co ciekawe, w grze dostępne są trzy szybkości, standardowo włączona jest średnia. Wolę sobie nawet nie wyobrażać, co się dzieje na najniższej (to musi być coś w rodzaju bullet-time'u), ale

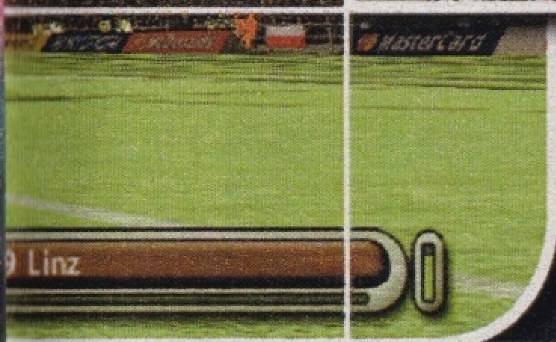


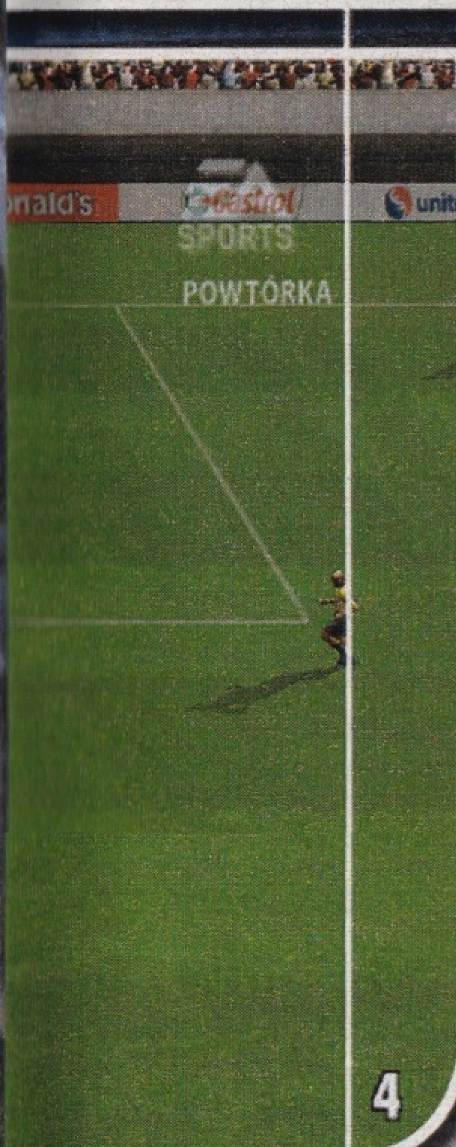
Niestety, po pięknym strzale Żurawskiego piłka trafiła nie w tę stronę siatki, co trzeba...

Jeden ze sklepów dodaje fajny gadżet gratis do każdego egzemplarza gry – szalik reprezentacji. Ale w sieci można kupić podobny już za 5 zł...



Ta scena dobitnie pokazuje, co FIFA może PES-owi.







również ustawienie maksimum nie sprawia, że życie staje się radośniejsze. Owszem, zawodnicy poruszają się żwawiej, ale wyglądają przy tym, jakby działali na przyspieszonych obrotach. A przecież dynamika nie polega na tym, że jest mniej klatek animacji, tylko że **piłkarze sprawniej wychodzą do piłki, odwracają się, potrafią błyskawicznie podawać z pierwszej... Tu tego w ogóle nie ma.**

Jak zwykle za to można pochwalić składy. Te są aktualne i prawdopodobnie nie będą się bardzo różniły od tych, które wybiegną na murawy Austrii i Szwajcarii. Ale jeśli Leo zadecyduje inaczej, nic nie stoi na przeszkodzie, by zmodyfikować ekipę tak, żeby prezentowała się identycznie jak wybrana przez Holendra. Przy okazji: **miło ze strony twórców, że reprezentację Polski ocenili aż na 3,5 gwiazdki** (na pięć możliwych). Nie oznacza to niestety, że zwycięstwa przychodzą łatwo; trafienie w bramkę często przekracza zdolności naszych kopaczy.

Choć wydawało mi się, że PES 2008 w swojej next-genowej formie jest nieco plastikowy, naprawdę doceniłem jego wygląd po przyjrzeniu się EURO 2008. Grafika jest tu strasznie niespójna. Zupełnie inaczej wyglądają kolory podczas gry, a inaczej w powtórkach (inny balans bieli na kamerze czy jak?!). Do tego dochodzą wstrętne tekturowe makiety publiczności (a przede wszystkim obrzydliwie niskiej rozdzielczości dwuwymiarowi „fotoreporterzy" za bramkami) i pojawiające się często błędy, takie jak choćby białe cienie (!). Na niektórych stadionach zawodnik znajdujący się w nienasłonecznionym miejscu emituje chyba jakieś światło!

Wszystkie te **wady bolą tym bardziej, że konsolowcy już od wielu miesięcy mogą cieszyć się next-genową odsłoną serii FIFA**, która jest nieporównywalnie lepsza. Na pocieszenie powiem, że pewne ściśle tajne źródła zdradziły Clickowi, iż PeCetowa FIFA 09 będzie już dużo bliższa wersjom z X360 i PS3. Trzymamy kciuki i nie możemy się doczekać jesieni – i EURO 2012, oczywiście...

Autor: Teut

UEFA EURO 2008

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.easports.pl/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ aktualne składy • stałe fragmenty • grywalność nie mniejsza niż w poprzednich częściach

– oprawa audiowizualna (brak duetu Sz&Sz!) • dynamika pozostawia wiele do życzenia • gdzie jej tam do PES-a...

Są mistrzostwa – jest gra. Najnowszy tytuł EA Sports jest jak produkcja na licencji filmu: zapomnisz o niej w miesiąc po imprezie...

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

PENUMBRA™

CZARNA PLAGA

Co wybierasz: czarną mambę, czarną plagę czy może małą czarną? Zastanów się dobrze!

Tetris nigdy już nie będzie taki sam...

Gdy Naczo zwraca się do ciebie w taki sposób, nie masz wyjścia. Czarna mamba to nie guma do żucia o nowym smaku, a piekielnie jadowity wąż trzymany w kieszeni przez Bossa. Mała czarna to albo krótka sukienka (fajna, ale wolę nosić spodnie), albo kawa bez mleka. Jako że tej ostatniej nie pijam, mój wybór musiał paść na plagę. A ta nie zapowiadała się szczególnie obiecująco.

Druga część Penumbry (nie grałeś w poprzednią? Spoko, nie jest to konieczne do cieszenia się sequelem) ma – trawestując niemodny już cytat z reklamy – zewnętrzne fuj. **Na pierwszy rzut oka produkcja Frictional Games wydaje się szaroburym, amatorskim pokazem możliwości silnika Source** (tego z Half-Life 2). Wrażenie to znika, gdy zasiadasz przed ekranem, gasisz światło, zakładasz słuchawki na uszy...

W tak idealnych warunkach Penumbra wciągnie cię w swój świat z taką mocą, jak mało który survival horror wydany na PC. Największa w tym zasługa dźwięku: **idealnie pasująca do nastroju muzyka wspomagana perfekcyjnie wyważonymi efektami sprawia, że ciarki po plecach przebiegać ci będą niekiedy raz za razem**, a mimowolne podskakiwanie na krześle stanie się czynnością niemal normalną. W ramach testów na chwilę, podczas mocno schizowej sceny, zdjąłem słuchawki. Czar i strach prysły błyskawicznie.

Nie samym trzęsieniem portek jednak żyje człowiek. **Penumbra to przede wszystkim przygodówka, w której największe znaczenie ma interakcja z przedmiotami.** Wyjście z niemal każdego pomieszczenia wymaga przeniesienia czegoś, obciążenia czy też nawet... uderzenia. Prosty przykład – potrzebujesz puszki coli, ale nie masz drobnych. Co robisz? Bierzesz jakiś większy kawałek gruzu i walisz z całej siły w automat. Voila! Pamiętaj tylko, żeby nie próbować tego robić poza grą...

Siłowe rozwiązania są jednak rzadkością. Zwykle musisz się starannie rozglądać i po prostu logicznie myśleć. Przykład z samego początku: twoje zadanie to wydostać się z pomieszczenia. Drzwi są zablokowane na amen, ale w rogu jest kanał wentylacyjny. Jak pozyskać „śrubokręt", który pozwoli usunąć kratkę? Wystarczy wsadzić znalezioną monetę do imadła i ją zmiażdżyć. Bardzo fajne jest przy tym to, że dużą część przedmiotów fizycznie przenosisz i samodzielnie wtykasz w jakieś otwory, mało co dzieje się tu w pełni automatycznie.

Wcześniej chwaliłem dźwięk, ale do jednej rzeczy muszę się niestety przyczepić. **Penumbra została w 100% zlokalizowana przez CD Projekt, praktycznie nie sposób poznać, że produkcja nie była tworzona w Polsce.** Nie tylko menusy, ale i wszystkie napisy w grze (na ścianach, puszkach itd.) oraz głosy są przetłumaczone. No właśnie – tym ostatnim trochę brakuje do profesjonalnego, aktorskiego poziomu, przez co momentami napięcie odrobinę siada.

W odpowiednich warunkach Penumbra wciągnie cię w swój świat z taką mocą, jak mało który survival horror.

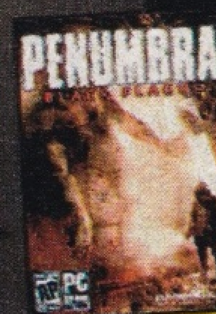
Niewiele też w utrzymaniu grywalności pomaga grafika. Pal licho kanciaste, szarobure i dość surowe wnętrza – one też w jakiś sposób budują klimat. Ale już **postacie zombich, których napotkasz, bardziej śmieszą, niż straszą.** Efekty cząsteczkowe pojawiające się po potłuczeniu talerza czy butelki także prezentują się „niedzisiejszo". Cóż, na szczęście chociaż wymagania sprzętowe są niewysokie...

Pomimo pewnych wad Penumbra to tytuł, którym powinieneś się zainteresować nawet wówczas, gdy nie przepadasz za przygodówkami. **Zagadki nie są bowiem przesadnie skomplikowane, nigdzie nie powinieneś utknąć na dłużej niż parę minut.** Taka dynamika połączona z ciekawą fabułą to smaczny kąsek – szkoda, że póki co jest tak drogi. Wydaje mi się jednak, że za parę miesięcy zobaczymy tę produkcję w jakimś TopSellerze...

Przytulnie tu, ale brakuje kompa...

Pamiętaj! Zawsze myj ręce przed jedzeniem!

Autor: Teut



Penumbra: Czarna Plaga

Producent: Frictional Games
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.paradoxplaza.com/penumbra/

cena 99,90

Multiplayer: brak

Gatunek: survival horror

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB

+ straszy • świetne odgłosy i muzyka • dużo fajnych logicznych zagadek opartych na fizyce • pełne spolszczenie

– grafika • polskie głosy • szkoda, że aż tyle kosztuje

Choć startuje jako tytuł pełnopłatny, wkrótce pewnie pojawi się w tańszej serii. A wtedy naprawdę będzie warto Penumbrę kupić!

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	4+
OCENA	4

Rosjanie to naród, który niechętnie przyjmuje zachodnie standardy, modę czy gry. Nikt w Moskwie nie będzie zawracał sobie głowy jakimś tam Medievalem, kiedy ma rodzimy XIII wiek. Ich strata.

Średniowieczne blokady rolnicze były szybko rozpędzane przez ZSP – Zakute Siły Porządkowe.

XIII Wiek

Śmierć lub chwała

Tego wieczora wielu zapłakało pod płaczącą wierzbą.

Wielu historyków XIII wiek uznaje za okres rozkwitu średniowiecza. Wtedy to wykształciła się ostatecznie filozofia chrześcijańska zwana scholastyką, powstawały wspaniałe katedry gotyckie, rozwijała się kultura dworska i – współcześnie postrzegany niezwykle romantycznie – kodeks rycerski. To również czas wielu wojen, które stały się tematem nowej produkcji rosyjskiego Unicorn Games.

Po pierwszym odpaleniu gry **miałem wrażenie, że pomyliłem płyty i przez przypadek włączyłem Medieval II: Total War!** Już animacja wstępna, niemal identyczna jak w dziele Creative Assembly, zwiastuje liczne podobieństwa XIII wieku do średniowiecznych edycji Totalnej Wojny. Niestety, rozgrywka w rosyjskiej produkcji ogranicza się do dowodzenia wojskami w bitwach – nie występują tu żadne elementy ekonomiczne. **Śmierć i chwała oferuje sześć kampanii historycznych, w których kierujesz Anglią, Francją, Niemcami, Rosją oraz Mongolią** (szósta to zbiór misji dodatkowych). Pojawia się także Polska – m.in. w kampanii mongolskiej podczas bitwy pod Legnicą – jednak rodzimymi wojskami możesz walczyć tylko w trybie skirmish.

Każda misja rozpoczyna się od cut-scenki stworzonej na silniku gry, w której prezentowane jest tło historyczne bitwy. Starcia jak żywo przypominają te z Total War. **Niczym nie różnią się opcje wydawania rozkazów rycerzom, sterowanie kamerą oraz interfejs z minimapą.** U dołu ekranu widzisz również znajome ikonki poszczególnych oddziałów – gdy najedziesz kursorem na jedną z nich (lub stojących na polu wojaków), na ekranie pojawia się okno statystyk. Liczba uwzględnionych tam parametrów jest spora, ale: a) informacje zawarte w tabelkach są nieczytelne i b) większość z nich – poza liczebnością formacji, morale, poziomem zmęczenia i liczbą strzał u łuczników – jest całkowicie nieprzydatna. Dodać należy, że okna ze statystykami po prostu zajmują za dużo miejsca i zasłaniają pole bitwy.

W większości potyczek stajesz naprzeciw dużo liczniejszych sił wroga, stąd bardzo ważne jest stosowanie odpowiedniej taktyki. Najlepiej sprawdzają się proste i znane z życia (oraz innych gier) rozwiązania: najpierw ostrzelać wrogów z łuków, nie wysyłać konnicy na pikinierów, szarża kawalerii ze wzgórza jest bardziej zabójcza niż pod górę itp. **Poziom realizmu jest zadowalający, kuleje za to AI jednostek.** Dla przykładu: kiedy część oddziału walczy, reszta stoi i się przygląda. Duże problemy są także z „odrywaniem" od siebie walczących. Zaangażowani w wymianę ciosów wojacy najczęściej nie reagują na wydawane im rozkazy przemieszczenia się lub wycofania – z pola bitwy uciekają dopiero gdy spadnie ich morale, ale wtedy już i tak nie masz nad nimi żadnej kontroli.

W obliczu przeważających sił wroga zastosowanie odpowiedniej taktyki jest bardzo ważne.

Oprawa wizualna to kolejny element gry wyraźnie inspirowany serią Total War, jednak w XIII wieku grafika stoi przynajmniej o jeden poziom niżej. **Mapy, chociaż rozległe, często rażą pustką, a obecne na nich nieliczne budynki oraz flora są niedopracowane.** Autorzy starali się zróżnicować wygląd nie tylko poszczególnych formacji, ale także pojedynczych członków oddziałów. Efekt końcowy – za sprawą małej liczby tekstur – daleki jest od ideału. Przeciętnie prezentuje się także gra świateł oraz cienie.

Pomimo wszystkich wymienionych wad rosyjski tytuł momentami mi się podobał, wciąż jednak pamiętałem, że **to tylko marny klon wspaniałego Medievala.** Fanów tego ostatniego Śmierć i chwała nie jest w stanie przyciągnąć na dłużej, pozostałych graczy co najwyżej zachęci do sięgnięcia po dużo lepszą produkcję Creative Assembly.

Reprezentacja Polski w wyczynowym strzyżeniu trawy nie przypuszczała, że za jej plecami Niemcy przemycą na boisko nieregulaminowe kosiarki o mocy jednego żywego konia każda.

This is.... Sparta?! Mówiłem, że formacja „na szkocką kratę" będzie bardziej rozpoznawalna...

XIII wiek: Śmierć lub chwała

Producent: Unicorn Games Studio	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://xiiicentury.1cpublishing.eu/

cena 49,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB

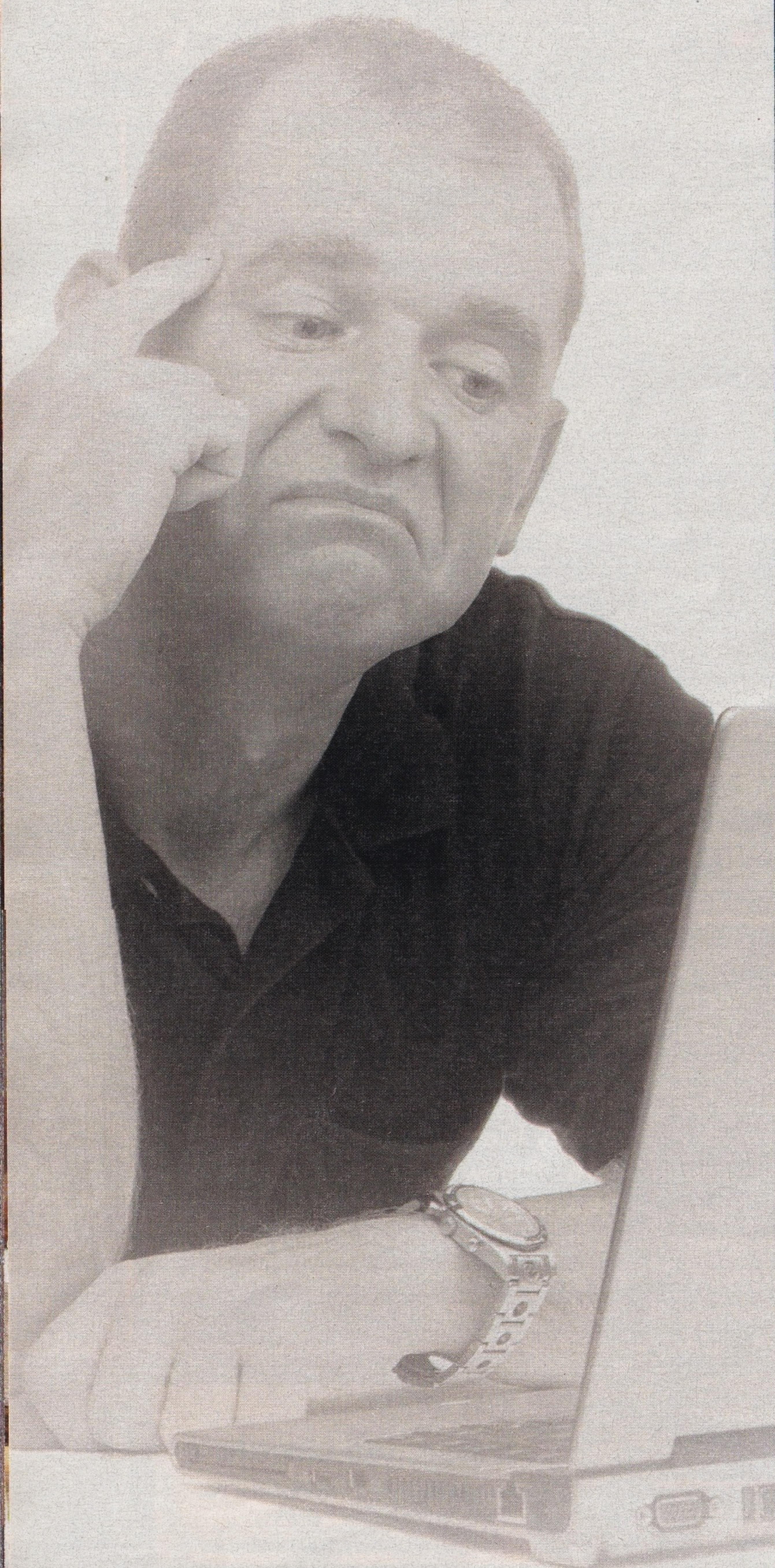
\+ klimat średniowiecznych bitew • w miarę realistyczna • kilka elementów poprawnie przeniesionych z serii Total War...

\- ...ale dużo więcej tych przeniesionych źle • brak warstwy strategiczno-ekonomicznej • AI oddziałów • niedopracowana grafika • muzyka

Interesuje cię średniowiecze i grałeś w Medieval II: Total War? To graj dalej. Nie grałeś? To zacznij!

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3
OCENA 3+

Autor: emter



Czym najlepiej ukatrupić dinozaura? Nożem! Gdzie? W Turoku!

TUROK

Ostatnie miesiące minionego roku były dla fanów shooterów więcej niż dobre. Dostaliśmy sieciowe Unreal Tournament 3, klimatyczne Gears of War, zaawansowanego technicznie Crysisa i aktualnego króla gatunku, grę Call of Duty 4: Modern Warfare, której żywotność zaskoczyła nawet nas samych. Niestety od grudnia nic ważnego na tym polu się nie wydarzyło i maniacy headshotów mogli zacząć odczuwać delikatny niepokój. **Na szczęście pojawił się Turok!**

A Turok to taki FPS, który fanom gatunku sprawi niemałą frajdę. Po pierwsze dlatego, że składa się z wielu elementów „pożyczonych" od innych, już uznanych tytułów. W poszukiwania takich nawiązań i pomysłów przeniesionych skądinąd można się bawić właściwie w każdym momencie zabawy – np. dostrzegając podobieństwa niektórych poziomów do tych z Half-Life'a 2 czy zbliżony wygląd broni z Turoka i Halo. O takie skojarzenia tym łatwiej, że **gra studia Propaganda Games pracuje na Unreal Engine 3 i niejako z urzędu przypomina obrazki z innych produkcji wykorzystujących tę samą technologię** – szczególnie z Gears of War, bo i tu, i tu bohaterowie to komandosi z wielkimi muskułami i zarostem na twarzy.

Mówiąc dokładniej, **głównym bohaterem gry jest Joseph Turok, żołnierz specjalnej kompanii, która ma schwytać Kane'a**, dowódcę najemników nazywających siebie Wolfpack. To zadanie, do którego nasz gieroj podchodzi w sposób bardzo osobisty – wcześniej służył pod rozkazami Kane'a, ale opuścił go podczas jednej z bitew, nie mogąc zaakceptować jego brutalności i braku zasad moralnych. Teraz chce doprowadzić sprawę do końca i przyczynić się do pojmania zbrodniarza, na drodze jednak stają mu...



Chodź, maluszku, zaraz ci dam coś do jedzenia!

...żołnierze Kane'a, dinozaury i jeszcze kilka innych paskudztw. Gra rozpoczyna się od ataku na statek kosmiczny, którym oddział Turoka, tzw. kompania Whiskey, leci na miejsce, w którym ostatni raz widziano Wolfpack. Wahadłowiec zostaje zestrzelony i rozbija się na planecie dającej schronienie najemnikom, która okazuje się miejscem prawdziwie niezwykłym. Na jej powierzchni żyją organizmy, które – jak się zdawało – wyginęły wiele lat temu.

Dinozaury są cholernie niebezpieczne i każde starcie z nimi przynajmniej na kilka chwil podniesie cię tętno.

Prajaszczury to największe gwiazdy Turoka. Choć jest ich zaledwie kilka gatunków, przyjmują różne formy (bywają małe i duże, cętkowane i w prążki) i atakują na odmienne sposoby (kłapią zębami, machają ogonem, plują jadem). Przede wszystkim


Zobaczmy, o czym myślą gady...



Największy dinozaur, jaki został odkryty w Europie, to roślinożerny turiazaur. Mógł ważyć nawet 48 ton!!!

Łuk pełni w Turoku rolę snajperki, a w późniejszej części gry, gdy bohater znajdzie wybuchowe strzały, również wyrzutni rakiet.

Nie mogę na to patrzeć...

zaś są cholernie niebezpieczne i każde starcie z nimi przynajmniej na kilka chwil podniesie ci tętno. Dużym atutem jest sposób, w jaki prehistoryczne gady zostały wykorzystane przez projektantów poziomów – czasem walczysz tylko z nimi, kiedy indziej jesteś obserwatorem ich starcia z ludźmi Kane'a, w jeszcze innej sytuacji musisz sprostać obu „frakcjom" naraz. Wzorem BioShocka autorzy gry podjęli próbę stworzenia symulacji ekosystemu, przy odrobinie sprytu można więc użyć dinozaurów, by np. wyeliminować patrole pilnujące ukrytej wśród drzew bazy.

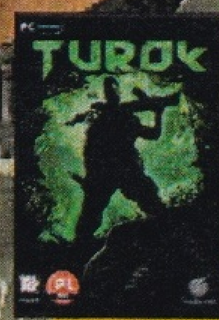
A propos drzew i zieleni: **Propaganda Games bardzo pomysłowo wykorzystała silnik Unreal, tworząc poziomy, które sprawiają wrażenie otwartych**, mimo że są to tradycyjne „tunele", pozamykane – na szczęście realistycznie – gęstą roślinnością czy przepaściami. Oprawa graficzna jest zresztą sporym atutem gry, a jedyne, co zawodzi, to zachowania dinozaurów, gdy atakują siebie nawzajem. Widać, że animacje zostały przygotowane tak, by efektownie wyglądały, gdy celem ataku gada jest humanoid, a nie inny gad.

Turok to bardzo solidny shooter, który z czystym sumieniem mogę polecić każdemu fanowi gatunku. Prajaszczury to fantastyczni przeciwnicy, fabuła w fajny sposób żartuje sobie z wysokobudżetowych filmów akcji, a gra wygląda znakomicie – i dlatego można przymknąć oko na drobne niedoróbki (np. zbyt dużą skuteczność noża, która psuje równowagę rozgrywek multi, chwilowe „zaciachy" przy sejwowaniu czy brak oryginalności).

Nie bój się, jestem mistrzem trepanacji...

Leć do sklepu po Turoka, bo jak nie, odwiedzę cię w twoim domu...

Autor: Foch77



Turok

Producent: Propaganda Games
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.turok.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

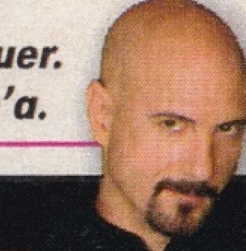

dinozaury – świetni przeciwnicy • oprawa graficzna • mało ambitna, ale sympatyczna fabuła • dobrze zaprojektowane lokacje


nóż zbyt skuteczny w multi • od czasu do czasu zdarzają się „zaciachy"

Jedna z najważniejszych serii strzelanek doczekała się godnej next-genowej kontynuacji. Polecamy zwłaszcza fanom gatunku!

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 4+
OCENA 5-

Joe Kucan to prawdziwa gwiazda serii Command & Conquer. Wystąpił we wszystkich jej odsłonach, zawsze w roli Kane'a.



COMMAND & CONQUER 3
GNIEW KANE'A

Nawet Bob Budowniczy by się nie powstydził takiej roboty, jak bazy w Command & Conquer.



Globalny Podbój to okazja, by wykazać się myśleniem strategicznym.

Kane podnosi się z popiołów, by odbudować Bractwo Nod i zwyciężyć nad odwiecznym wrogiem. A wielbiciele serii C&C zacierają ręce...

Wydarzenia pierwszego dodatku do Wojen o tyberium wyjaśniają część tajemnic z poprzednich odsłon. Dzięki temu **jest to nie tylko porządnie wykonany RTS, ale i całkiem obszerne źródło wiedzy na temat świata gry.** Co działo się z Kane'em, gdy wszyscy myśleli, że nie żyje? Jakie były losy Cabala? Czy artefakt o nazwie Tacitus trafił w ręce Nod? Między innymi na te pytania udziela odpowiedzi Gniew Kane'a.

Odkrywanie losów Proroka rozpoczynasz w momencie, gdy podnosi się on po porażce w walkach z GDI i zbiera siły do kontrataku. Jest to okres między drugą a trzecią wojną o tyberium. **W Gniewie Kane'a zawarto trzynaście misji, podzielonych na trzy akty.** W pierwszym z nich pomożesz przywódcy Bractwa Nod odbudować armię, w drugim przeprowadzisz kilka operacji mających na celu zniszczenie stacji Filadelfia, natomiast w trzecim podejmiesz próbę zdobycia legendarnego Tacitusa.

Akcja toczy się szybko i dynamicznie, co sprawia, że nie sposób się nudzić. **Kampania dla jednego gracza dostarcza kilku ton dobrej zabawy**, choć tak naprawdę mamy tutaj do czynienia z oklepanymi zadaniami, polegającymi najczęściej na zbudowaniu bazy, stworzeniu armii i zniszczeniu wyznaczonych budynków (ew. przejęciu nad nimi kontroli). Niektórzy mogą na to narzekać – szkoda, że twórcy nie zaszaleli i nie postawili na etapy nietypowe (np. kilku żołnierzy piechoty wykonuje określoną misję), jakie wcześniej pojawiały się w serii Command & Conquer.

Pomiędzy poziomami wyświetlane są tradycyjnie przerywniki filmowe z aktorami. Oczywiście pierwsze skrzypce gra w nich Joe Kucan, wcielający się ponownie w rolę Kane'a, jednak poza nim możesz zobaczyć dwójkę „debiutantów": Natashę Henstridge (urocza blondynka wystąpiła między innymi w „Gatunku") oraz Carla Lumby'ego (znany jest z seriali „Alias" oraz „Battlestar Galactica"). Oboje dają sobie radę ze scenariuszem i specyfiką „grania w grze". Co nie zmienia faktu, iż oczy graczy tak czy inaczej zwrócone będą na znakomicie spisującego się Kucana, tym bardziej że akcja i tak toczy się wokół postaci Kane'a.

W trybie dla jednego gracza możesz wcielić się jedynie w przywódcę Bractwa Nod.

W singlu dowodzisz jedynie Bractwem Nod. **Siłami GDI oraz rasą Scrinów możesz pokierować w nowym trybie o nazwie Globalny Podbój.** Gdyby porównać go do czegoś, co znamy z innych produkcji, najłatwiej byłoby przywołać serię Total War. Mamy tu mapę kuli ziemskiej i rozgrywkę podzieloną na tury, podczas których buduje się bazy i tworzy oddziały do walki z wrogiem. Pomiędzy turami rozgrywają się bitwy, które możesz stoczyć osobiście w czasie rzeczywistym albo polecić komputerowi ich symulację. Globalny Podbój to dobre urozmaicenie na kilka godzin, potem niestety zaczyna się nieco nudzić. Zagorzali fani podstawki powinni być jednak zachwyceni.

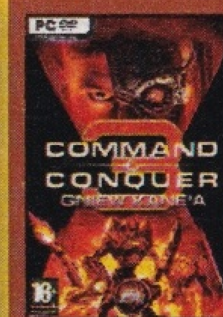
Jeszcze więcej stron konfliktu oddano do naszej dyspozycji w trybach skirmish oraz multiplayer. Pojawiło się tutaj aż sześć nowych frakcji, w tym Stalowe Szpony czy Czarna Dłoń. Nie są to całkiem nowe organizacje, ale wyspecjalizowane odłamy trzech głównych. Każda z tych sześciu armii posiada inne zalety – jedna ma silniejsze lotnictwo, druga mocniejszą piechotę itd. W multi oraz skirmishu przetestujesz też niezwykle groźne jednostki (np. czołg MARV z fabryk GDI), których nie znajdziesz w kampanii dla jednego gracza. **Opcja wieloosobowa daje sporo frajdy** i można przypuszczać, że jeszcze przez długie tygodnie, albo i miesiące, będzie się cieszyła popularnością.

Gniew Kane'a to pozycja obowiązkowa dla wielbicieli serii. Dzięki niemu można poznać bliżej jedną z barwniejszych postaci w grach komputerowych, a także uzupełnić swoją wiedzę o uniwersum. **Dobrej zabawy wystarczy tutaj na 15-20 godzin**, co – jak na add-on – jest całkiem niezłym wynikiem. Dlatego nawet jeśli nie lubisz złośników i cholerykow, w tym przypadku możesz zrobić wyjątek – bo ten dodatek do C&C 3 to gniew Kane'a, ale dla graczy radość.

W wyniku gniewu Kane'a GDI dostaje niezłego łupnia. Kamień na kamieniu się nie ostanie.



Skrzyżowanie czołgu z żurawiem. Przyda się do odbudowy Iraku...



Command & Conquer 3: Gniew Kane'a

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor PL: EA Polska

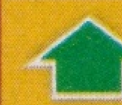
http://www.commandandconquer.com/

cena 79,00

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB



urozmaicenie w postaci trybu Globalny Podbój • sporo ciekawych informacji dla wielbicieli serii



kampania tylko dla Bractwa Nod

Gniew Kane'a kupią prawdopodobnie wszyscy wierni serii gracze. To udany dodatek, który z pewnością spełni ich oczekiwania.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Roland

PIRATES of the Burning Sea

Piracka flaga na maszt! Karaiby czekają na żądnego przygód obieżyświata, ale czy wilki morskie z Flying Lab Software dały radę? Odpowiedź poniżej! Ahoj!



Jak na autostradzie...



Na ekranie taktycznym statki prezentują się naprawdę pięknie.



Na plasterki, na plasterki!

Starożytne Pirates! czy młodsze nieco Sea Dogs mają wreszcie godnego następcę, grę morską z rodziny online'owych erpegów, który to gatunek jest teraz główną siłą napędową całego PeCetowego rynku. Pomysł na wydanie takiego tytułu właśnie teraz jest tym bardziej uzasadniony, że wszyscy jeszcze mamy w pamięci przygody dzielnego kapitana Sparrowa.

Akcja Pirates of the Burning Sea rozgrywa się na Karaibach w XVIII wieku, kiedy to na morzach i oceanach królowały wielkie żaglowce. Do wyboru masz cztery frakcje: Anglików, Hiszpanów, Francuzów oraz piratów. Spore wrażenie robi liczba dostępnych opcji personalizacji bohatera: dziesiątki wzorów i propozycji dotyczą każdego fragmentu jego ubioru (łącznie z paskiem czy kapeluszem), nie mówiąc już o fizjonomii jegomościa, którą możesz np. ozdobić szklanym okiem.

Na początku zostajesz kapitanem niewielkiego żaglowca wyposażonego zaledwie w 10 dział i 40 osób załogi. Właściwie to pojawiasz się na brzegu jednej z karaibskich wysepek i możesz na łajbę się zaokrętować lub wybrać na zwiedzanie portu. Ja zacząłem od tego pierwszego, ale zaskoczyło mnie, że nie da się podziwiać fregat kołyszących się przy nabrzeżu, lecz przenosisz się od razu na otwarte morze, gdzie trwa ruch jak na niemieckiej autostradzie w godzinach szczytu. Wygląda to po prawdzie trochę groteskowo, bo niektóre statki rozpędzają się do 60 węzłów, czyli ponad 100 km/h. Uzasadnione jest to jednak wielkością akwenu, którego przepłynięcie z jednego krańca na drugi i tak zajmuje ponad 40 minut. Kiedy znajdziesz się na morzu, możesz ruszyć na otwarte wody, gdzie toczą się starcia PvP, lub wrócić do portu, by otrzymać tam jedno z licznych zadań.

Morskie jeden-na-jeden polega na władowaniu w przeciwnika jak największej liczby armatnich kul. **O zwycięstwie decyduje jednak szereg parametrów dodatkowych.** Ważny jest typ posiadanych pocisków i wykorzystanie umiejętności, takich jak zwiększenie szybkostrzelności lub naprawa uszkodzonego statku w trakcie starcia. Musisz cały czas kontrolować liczbę pozostałych przy życiu marynarzy, ich morale oraz stopień zniszczenia żagli. Jeśli przeciwnik dysponował lepszym okrętem i udało się go pokonać, da się również przejąć jego łajbę. W Pirates of the Burning Sea istnieje też możliwość szturmu na miasto, ale wcześniej musisz wstąpić do gildii, a więc posiadać odpowiednio wysoki poziom doświadczenia. **Inna sprawa, że zdobycie portu to proces długofalowy, pracochłonny, a przede wszystkim kosztowny.**

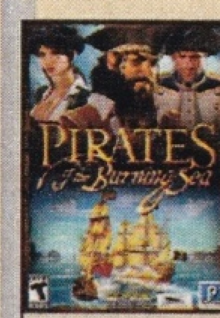
Pirates of the Burning Sea jest niestety grą przeciętną, która na tle innych MMO wyróżnia się tylko tematyką.

Tryb walki wręcz bazuje na wymachiwaniu kordelasem. Właściwie to masz do wyboru trzy jej rodzaje, w tym „elegancką” szermierkę i tzw. „brudną walkę”, stworzoną przede wszystkim dla piratów. Questów, podczas których można pociachać szabelką, jest sporo, chociaż zabawa to raczej przeciętna, bowiem **starcia wyglądają schematycznie, a w użyciu jest tylko kilka klawiszy.**

Wątek ekonomiczny, który zapowiadał się bardzo ciekawie, **niczym ostatecznie nie zaskoczył.** Produkcja i handel wyglądają podobnie jak w innych grach z gatunku. Budujesz np. Woodcutter's Camp i reszta robi się już sama, a po pewnym czasie masz gotowy produkt (deski), który możesz wystawić na aukcję. Inna sprawa, czy uda ci się go sprzedać. Szkoda, że nie da się zwiedzać swoich magazynów, możesz jedynie oglądać statystyki.

Grafika prezentuje się poprawnie, ale bez rewelacji, dobiły mnie natomiast identyczne wnętrza i wygląd budowli w miastach. Również postacie niezależne są jak odbite przez kalkę, a na dodatek animacje rwą się jak film z początków kinematografii. Najlepiej wygląda tryb pojedynku na morzu, kiedy to gracze przenoszą się do specjalnej lokacji, co jest o tyle fajne, że ma ona o wiele lepszą grafikę (widać nawet marynarzy na pokładzie, szczegóły okrętu, wystrzały z dział itd.). Nie podobało mi się też tło dźwiękowe, monotonne i powtarzalne (wciąż te same okrzyki w karczmach). Muzyka brzmi nieco lepiej.

Pirates of the Burning Sea jest niestety grą przeciętną, która na tle innych MMORPG-ów wyróżnia się tylko tematyką. **Jeżeli jednak zawsze chciałeś zostać wilkiem morskim, być może będziesz nawet zadowolony.** Gracze, którzy myśleli, że znajdą jakąś alternatywę dla WoW-a czy Guild Wars, raczej długo na Karaibach nie zabawią, tym bardziej że ta przyjemność kosztuje 15 dolców miesięcznie.



Pirates of the Burning Sea

Producent: Flying Lab Software
Dystrybutor PL: brak

http://www.burningsea.com/

cena 15$ abonament miesięczny

Multiplayer: tak

Gatunek: MMORPG

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista

+ dużo różnorodnych typów statków • praktyczny interfejs • rozległa arena działań • dobry system zniszczeń podczas walki morskiej

– opcje ekonomiczno-handlowe bez rewelacji • słaba optymalizacja • jeśli nie jesteś w gildii, to niewiele zdziałasz • sztampowe misje • przeciętny klimat

Pirates nie jest przełomem, ale dość porządną grą. Biorąc jednak pod uwagę koszty, raczej szybko zrezygnujesz z piractwa.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3
OCENA 4-

Autor: Herr Odyn

W grze znalazło się 77 bohaterów z poprzednich gier Koei. 29 z nich pochodzi z Samurai Warriors, reszta to postacie z Dynasty Warriors.

WARRIORS OROCHI™

Japońska dieta coś mu nie służy.

Wężowy bóg Orochi porywa najpotężniejszych wojowników z Chin i Japonii, by mu sprawili lanie. Dobra, skoro go to kręci...



Atmosfera zupełnie jak na ostatnim koncercie!



Gwooożdziaaa! Dajcie mi gwooożdziaaa!

Warriors Orochi konsolowi gracze przyjęli z dużym znużeniem – dla nich to kolejna produkcja ze znanej serii, w której dodano kilka elementów, ale główne, dość oldskulowe założenia pozostały niezmienne. Jednak **dla większości PeCetowców, którzy nie mieli styczności z cyklami Dynasty Warriors i Samurai Warriors, ten tytuł może okazać się czymś naprawdę ożywczym.**

Nieczęsto mamy ostatnio możliwość walczyć za pomocą broni białej, a już **samodzielne stawanie naprzeciw całej armii – i wychodzenie z takiego spotkania żywym – to zjawisko, które jeszcze rzadziej widzimy na blaszakach** (ostatni raz chyba przy okazji DW4 – jedynego tytułu z cyklu, który trafił na PC). Nie powiem, jest to bardzo ciekawe doznanie, choć nie sposób podczas gry odpędzić od siebie myśli, że można było to samo zrobić nieporównywalnie lepiej. Cóż, cieszmy się z tego, co mamy...

A dane nam zostało aż 77 różnych postaci, znanych z poprzednich gier Koei. Na początku oczywiście asortyment jest znacznie węższy, kolejni bohaterowie odblokowywani są wraz z postępami w kampanii. Niezależnie od dokonanego wyboru, w „drużynie" zawsze będziesz mieć trzy typy fighterów: technicznego, szybkiego i silnego. **Zmieniać ich możesz w każdej chwili – wystarczy wcisnąć jeden przycisk.** To fajne – choć raczej pozorne – urozmaicenie tej na dłuższą metę żmudnej gry...

Czy walczysz osiłkiem, czy dziewczynką, i tak musisz naparzać w jeden guzik.

Mechanika zabawy w Warriors Orochi jest bardzo prosta. Twoje główne cele to przemierzanie różnych plansz od punktu do punktu i zabijanie określonych minibossów. Dostajesz też parę zadań innego typu, np. zdobycie jakiejś twierdzy. Niestety brzmi to dużo lepiej, niż się w praktyce prezentuje. **I tak wszystko kończy się na tym, że zakasujesz rękawy i zaliczasz kolejne, coraz efektowniejsze kombosy.** Niby nic w tym złego, ale...

Do sterowania najlepszy jest pad, choć od biedy da się grać i na klawiaturze. Polecam jednak przypisać funkcję podstawowego ataku klawiszowi, którego rzadko używasz, jest bowiem ryzyko, że może on nie wytrzymać wielu tysięcy naciśnięć, które są w WO niezbędne. **Jeśli liczysz na to, że w zależności od wybranej postaci zmieni się taktyka ataku, ostudzę te nadzieje.** Czy walczysz osiłkiem uzbrojonym w dwuipółmetrowy trójząb, czy dziewczynką ze sztyletami, i tak musisz naparzać w jeden guzik. Oczywiście dochodzą do tego jeszcze bonusy i uderzenia specjalne, tych jednak używasz jedynie okazjonalnie. O tworzeniu złożonych kombinacji uderzeń też raczej zapomnij.

Dużo można by produkcji Koei wybaczyć, gdyby nie naprawdę niedzisiejsza oprawa graficzna. Twórcy twierdzą, że na PC ich gra wygląda najlepiej. Pozostaje więc tylko współczuć posiadaczom X360, którzy przyzwyczajeni do jakości w stylu Assassin's Creed nagle przeskoczyli w zamierzchłe czasy PS2. Na blaszakach nie da się wybrać żadnej panoramicznej rozdzielczości, modele i lokacje wyglądają wstrętnie, a o czymś takim jak fizyka można w ogóle zapomnieć. Tyle dobrego, że przynajmniej wymagania sprzętowe nie są kosmiczne.

Oprawa wizualna to jednak arcydzieło w porównaniu do dźwięku. Pal licho już jakąś tam muzyczkę, ale angielskie głosy brzmią po prostu fatalnie. Zważywszy na ciągłe powtarzanie się hasełek wykrzykiwanych przez postacie, nie sądzę, byś wytrzymał z tą oprawą audio dłużej niż kilkanaście minut. Ja rzuciłem słuchawki w kąt bardzo szybko.

Szkoda, że Warriors Orochi stoi na tak niskim poziomie. Pewnie wyniki sprzedaży nie pokryją kosztu konwersji, a firma nie zdecyduje się więcej wydawać portów na PC. Obym się jednak mylił, a kolejna gra z cyklu – tym razem, miejmy nadzieję, next-genowa – wyszła również na nasze maszynki. Bo mimo wszystko skopanie tyłków kilkuset wrogom naraz to kawał dobrej zabawy.

Co, dużo się tu dzieje? Przyzwyczaj się...



Warriors Orochi

Producent:	Dystrybutor PL:
Koei	brak

http://www.koei.com/whoisorochi/

cena ---

Multiplayer: co-op

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ setki przeciwników naraz! • 77 zróżnicowanych postaci • działa dobrze na starych maszynach

– słabe, powtarzające się audio • oprawa sprzed 5 lat • wciskanie jednego przycisku jest fajne tylko przez pierwsze pół godziny

Z jednej strony – mnóstwo zróżnicowanych postaci i bitwy o epickim rozmachu, z drugiej – schematyczność i audiowizualna nędza.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 2+
OCENA 3+

Autor: Teut

Kolejna gra sygnowana logo Seven Kingdoms nie dorasta poprzednikom do pięt, mimo że twórcy mieli na jej przygotowanie ponad 9 lat. Wstyd!



SEVEN KINGDOMS CONQUEST



Mobilne miotacze ognia zawsze się przydają.

Fakt, iż w dobie Supreme Commander czy C&C 3 zdarzają się takie gnioty jak Seven Kingdoms: Conquest, trudno wytłumaczyć. Żal, że tak się dzieje, jest tym większy, że to od tej właśnie serii rozpoczynałem swoją przygodę ze strategiami ponad 11 lat temu. Tymczasem w nowej odsłonie cyklu nic nie jest takie, jak powinno. Począwszy od sztucznej inteligencji, poprzez odnajdywanie ścieżek, na fabule (a raczej jej braku) skończywszy...

Pierwszy kontakt z grą może być również twoim ostatnim – ze względu na liczne, widoczne od początku niedoróbki, które nawet buddyjskiego mnicha wyprowadziłyby z równowagi. Nie ma się co rozpisywać, wystarczy wspomnieć o... niemożliwych do ukończenia misjach szkoleniowych. Ze względu na ten bug nie poznasz w samouczku podstawowych mechanizmów rozgrywki i wszystkiego będziesz się musiał domyślać (np. jak korzystać z dyplomacji). Chociaż forum aż wrze od wypowiedzi poirytowanych graczy, twórcy gry nic sobie z tego nie robią i zwlekają z wydaniem łatki naprawiającej ten błąd.

Jak już wspomniałem, **fabuła w tej grze praktycznie nie istnieje.** Wiemy tylko, że toczy się wojna, a strony konfliktu są dwie: ludzie i demony. Zamiast sfabularyzowanej kampanii dostajemy po prostu szereg pojedynczych map, które w innej grze znalazłyby miejsce w zakładce skirmish – tu zaś są głównym trybem zabawy. Rozgrywka w każdej z lokacji sprowadza się do tego samego: zniszczyć wszystkie oddziały i budynki przeciwnika. Nie jest to rzeczą trudną, bo słabe AI sprawia, że wrogie imperium rozwija się z prędkością żółwia. Wystarczy jedynie garstka jednostek, by w parę minut po rozpoczęciu misji zrównać adwersarza z ziemią.

Nic nie jest tu takie, jak powinno. Zaczynając od AI, przez odnajdywanie ścieżek, kończąc na fabule...

Zarówno ludzie, jak i demony dysponują trzema grupami „surowców": żywnością/krwią, złotem/kamieniem oraz reputacją/strachem. Podczas gdy pierwsze dwa są generowane przez budynki, te ostatnie otrzymujesz za zabijanie jednostek przeciwnika i zdobywanie struktur. **Reputacja (strach) jest również wykorzystywana do awansowania żołnierzy.** Jednak ze względu na fakt, że na samym początku dostajesz pewną ilość tego „zasobu", możesz też ulepszać oddziały, które w ogóle nie widziały walki. To rozwiązanie mało logiczne i niezbyt dobrze wpływające na wyważenie gry.

Oświeceni są wśród nas...

Kiedy wrogów grupa, i Herkules d... Za to Pudzian...

Czy jest w Seven Kingdoms: Conquest coś dobrego? Jednym z niewielu ciekawych elementów jest wprowadzenie tzw. punktów esencji. Wydobywasz je z magicznych kamieni rozmieszczonych na całej mapie, a wykorzystujesz do rzucania czarów i przyzywania specjalnych jednostek, takich jak bohaterowie czy lokalne bóstwa. To o tyle ważne, że **zaklęcie użyte w odpowiedniej chwili często potrafi przechylić szalę zwycięstwa na jedną ze stron.**

Już filmik początkowy pozwala podejrzewać, że **Conquest nie ustanowi nowego standardu jakości w grafice.** Akcję obserwujesz w rzucie izometrycznym – widać, że silniczek ma już swoje lata. Jednostki są kanciaste, a animacje wojsk przypominają ruchy marionetek. Wszystkie te niedociągnięcia bledną jednak przy modelach demonów, które wyglądają jak żywcem wyjęte z taniego horroru klasy B, w którym strzygę udaje kawałek pomalowanej akwarelami tektury. Dają się zauważyć ewidentne błędy techniczne (m.in. znikające podłoże), z powodu których nawet ta garstka weteranów serii, która byłaby gotowa przymknąć oko na fuszerki, nie będzie mogła czerpać przyjemności z zabawy. Początkowo miałem wrażenie, że jednym z niewielu plusów jest oprawa dźwiękowa. Szybko jednak okazało się, że wybór utworów jest tak ograniczony, że po godzinie nawet największy „fan" zacznie rozglądać się za stoperami. Do uszu.

Od premiery ostatniej części Seven Kingdoms strategie przeszły dużą ewolucję i graczy nie da się już zająć tak spapraną, pełną błędów produkcją. Wbrew temu, co najwyraźniej myślą twórcy, rynek nie jest polem do beta-testów. **Conquest to wzorcowy przykład na to, jak nie robić w obecnych czasach RTS-ów.**

Autor: Krzaq

Seven Kingdoms: Conquest

Producent: Dreamcatcher Interactive

Dystrybutor PL: brak

http://www.sevenkingdomsconquest.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


są jakieś plusy? Nie ma!


AI • grafika • brak fabuły • odnajdywanie ścieżek przez jednostki

Szkoda, że taką serię spotkał marny koniec. W tym wypadku nie pomoże nawet łatka – Conquest trzeba by stworzyć od nowa.

GRYWALNOŚĆ 2-
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2+
OCENA 2-



Jan Mortyr znów uprzykrza życie hitlerowcom. I robi to w takim stylu, że późniejsze dokonania Rambo wydają się igraszkami berbecia w wesołym miasteczku...

III MORTYR OPERACJA SZTORM


Ja Mortyr! Ty czytelnik.


Niehonorowy krwiodawca chlapie krwią po ścianach.


Pobawmy się w „Sztukę spadania", co?


Hmm... Czy jest tu gdzieś mechanik rowerowy?!

Tym razem scenarzysta z City Interactive popuścił wodze fantazji, dzięki czemu wykonywanie kolejnych misji to prawdziwa gratka. W końcu mało kto znający nieco historię nie chciałby wpakować paru magazynków w najgorszych zbrodniarzy III Rzeszy. Tu mamy taką możliwość, w dodatku w 1942 roku. Cóż, **gdyby brytyjski wywiad rzeczywiście miał wtedy kogoś takiego jak Jan Mortyr, II wojna światowa skończyłaby się znacznie szybciej.**

Pofantazjować jednak można (tych, którzy chcą poznać historię niealternatywną, zapraszam do ramki „Jak było naprawdę?"), choć trzeba zdać się raczej na swoją wyobraźnię, gdyż podczas zabawy nie będziesz się czuł jak tajny agent MI6 wykonujący jedną z najważniejszych misji w dziejach ludzkości. Fabuła pojawia się tylko podczas słabych animacji przed rozpoczęciem etapów, a **najbardziej finezyjna z taktyk polega na wrzuceniu granatu do pomieszczenia z wrogami.** 95% gry to po prostu parcie przed siebie i zaliczanie setek headshotów.

Zaprojektowanie i zróżnicowanie lokacji trzyma poziom, do którego nas już przyzwyczaiło City Interactive przy okazji poprzednich swoich gier. Tu również **nie ma żadnego wyrafinowania, ale taki właśnie był cel.** Mortyr: Operacja Sztorm to nie jest tytuł, w którym można się zgubić. Choć niekiedy trafia się na plątaninę korytarzy i wejść, dostępne dla gracza są tylko te właściwe. Wykorzystano też dziś już bardzo niemodny (choć popularny w czasach pierwszego Quake'a) motyw zamkniętych drzwi, do których trzeba znaleźć klucz.

City Interactive zaczyna się powoli przyzwyczajać do możliwości silnika Jupiter.

To, co w FPS-ie najważniejsze, zostało zrealizowane rzetelnie. Broń działa tak jak powinna, a amunicji zwykle nie brakuje. **Wrogowie nie grzeszą oczywiście inteligencją, ale przynajmniej czasem efektownie się zachowują:** przeskakują przez przeszkody, strzelają zza zasłon, a czasem nawet podbiegają do gracza i atakują go z zaskoczenia ciosem w plecy. Wobec tego można im wybaczyć, że na widok leżącego im pod nogami materiału wybuchowego krzyczą jedynie: „O mój Boże! Granat!". Widać strach ich zanadto paraliżuje, by mogli zebrać się do ucieczki.

Spodobała mi się za to „zwyczajność" głównych przeciwników. Zwykle w FPS-ach finałowy boss – choćby był ubrany w różowe gacie i podkoszulek – może przyjąć 20 headshotów z bazooki i dalej trzymać się na nogach. Dlatego z dużą przyjemnością odnotowałem, że Goebbelsa zabija się tak samo jak każdego innego hitlerowca. Traci na tym nieco widowiskowość, ale... to dobrze. Dlaczego polscy twórcy mieliby robić z wojennych zbrodniarzy nadludzi?

Jeśli chodzi o oprawę, City Interactive zaczyna się powoli przyzwyczajać do możliwości silnika Jupiter (to ten z F.E.A.R.-a). Powoli – momentami liczba klatek na sekundę niezrozumiale spadała, wciąż „gra nie została zaprojektowana" dla rozdzielczości panoramicznych. **Problemy są także z rag-dollem i fizyką – czasem można się zaklinować** (na szczęście nie na zawsze) po przewróceniu jakichś pudeł.

W sumie jednak Mortyr: Operacja Sztorm (po raz pierwszy bez kolejnej cyfry w nazwie) to gra warta tych 20 złotych. Parę godzin bezrefleksyjnego i przyjemnego strzelania daje radę...

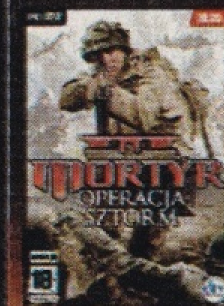
Jak było naprawdę?

W rzeczywistości – choć trudno w to uwierzyć – trzej hitlerowscy arcyzbrodniarze zginęli w inny sposób...


Joseph Goebbels
Minister propagandy III Rzeszy, w 1945 roku w bunkrze Hitlera zabił swoją rodzinę (szóstkę dzieci i żonę), a potem także i siebie.


Heinrich Himmler
Współtwórca SS i gestapo, popełnił samobójstwo w 1945 roku. Połknął cyjanek potasu, zanim zdążono go przesłuchać.


Hermann Goering
Marszałek Rzeszy, otruł się cyjankiem po procesie w Norymberdze (1946), na którym skazano go na karę śmierci.



Mortyr: Operacja Sztorm

Producent:	Dystrybutor PL:
City Interactive	City Interactive

http://www.mortyroperacjasztormgame.com/

cena 19,99

Multiplayer: tak (po zainstalowaniu patcha z sieci)

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


można zabić kilku naprawdę dużych drani • strzela się całkiem bezstresowo


małe zróżnicowanie • parę godzin i po zabawie • wszechobecna budżetowość (z wiadomych przyczyn)

Rząd brytyjski wysyła cię na misję zabicia trzech hitlerowskich drani. Wiele w tym sensu nie znajdziesz, ale postrzelasz sporo...

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4-
OCENA 4-

Autor: Teut

JUUP.pl

Więcej gadżetów na wap.juup.pl

ZWONKI włatcy móch SMS na 7441

Aby odsłuchać dzwonek zadzwoń na *71305

A koleżanka nie ma wacka...	FLL17146
Alleluja	FLL17119
Ave Satan	FLL17115
Błogosławieni ci, co lubią muchy	FLL21184
Czarna msza	FLL17125
Czesio mówi dzień dobry	FLL21178
Czesio złapał nową muchę	FLL21177
Dasz se wacka obciąć?	FLL17148
Lekcja polskiego	FLL17133
Mamy Cię dość Czesiu	FLL21185
Normalnie kurde jakbym ożył	FLL17140
Panie żulu, co Pan do ch... wacława...	FLL21183
Piękny widok jak sam ch...	FLL17142
Zbereźnicy, onaniści!	FLL17249
Zesrałem się proszę Pani	FLL17117

VIDEŁO SMS na 7641

FLL17078 Autobus i sówenira

FLL17068 Andżelika nie ma wacka

FLL17100 Miś przeklinak

FLL17084 Wykopki

TAPETY SMS na 7441

FLL16958 FLL22770 FLL16939 FLL22771 FLL16938 FLL18571

GRA JAVA SMS na 7940

FLL21706

Dzwonki SMS na 7441

		POLI	MP3*
TOP10	Feel – Jak Anioł	FLL23818	----------
	Danny – If Only You	FLL22334	----------
	Alex C. – Du Hast Den Schoensten...	FLL22329	FLL22279
	Pokaż Na Co Cię Stać	FLL21240	----------
	Stachurski – Jedwab	FLL22945	FLL22940
	Szymon Wydra – Jak Ja Jej To Powiem	FLL21360	FLL21236
	Jozin z Bazin – Józek z Bagien	FLL22516	FLL22517
	Rihanna – Don't Stop The Music	FLL21921	FLL21822
	Dj Remo – You Can Dance	FLL22759	FLL22675
	One Republic – Stop And Stare	FLL22789	FLL22791
SUPER HITY	Akcent – King Of Disco	FLL21249	FLL19823
	Basshunter – Now You're Gone	FLL22490	----------
	Britney Spears – The Ice	FLL23814	----------
	Bum – Kanikuły	FLL22360	FLL20740
	Cliver – Zaufaj mi (Kanikuły)	FLL21276	FLL20537
	Code Red – 18	FLL23026	FLL23078
	Code Red – Kanikuły 2007	FLL21277	FLL20017
	Crazy Loop – Crazy Loop	FLL21920	FLL21821
	David Tavare – Hot Summer Night Oh la la la	FLL22592	FLL22587
	E.Flinta&Ł.Zagrobelny – Nie Kłam, że Kochasz	FLL23313	FLL23382
	Enrique Iglesias – Tired of Being Sorry	FLL21292	FLL20759
	Flo-Rida ft. T-Pain – Low	FLL22922	----------
	Ida Corr – Let Me Think About It	FLL22218	FLL22186
	InGrid & Stachursky – I Love	FLL22331	FLL22325
	Jeckyll & Hyde – Freefall	FLL21321	FLL16210
SUPER HITY	Jest Już Ciemno	FLL23817	----------
	Kombii – Myślę o Tobie	FLL21332	FLL20303
	Natalka Karpa – Kalyna	FLL22339	----------
	Nelly Furtado – Say It Right	FLL15340	FLL20571
	Nicole Scherzinger – Baby Love	FLL21340	FLL21214
	September – Until I Die	FLL22511	FLL22509
	Shaun Baker – Power	FLL22749	FLL22720
	Shaun Baker – V. I. P.	FLL21969	FLL20436
	Sugababes – Denial	FLL23287	FLL23290
	Timbaland feat. One Republic – Apologize	FLL21971	FLL20317
	Timbaland&Hilson&Scherzinger – Scream	FLL22751	FLL22719
	Velvet – Chemistry	FLL23515	FLL23438
	Verba – Miłość Zabija	FLL22197	FLL22148
	Work (RMX)	FLL23917	----------
	Yarabi – Yarabi	FLL21368	FLL20783

!!! DO KAŻDEGO TRUETONA SUPER TAPETA

PROMOCJA! Dzwonki SMS na 7240

HYMNY	FC Barcelona – Cant Del Barca	FLL7567
	FC Juventus – Inno Juve Juve	FLL7568
	FC Manchester – Glory Glory	FLL7570
	FC Real Madrid – Ala Madrid	FLL7571
	Hymn Piłkarski – Do boju!	FLL7583
	Hymn Piłkarski – Ole Ole	FLL7586
	Hymn Polski	FLL7579
	Hymn Rosji	FLL7580
	Hymn Włoch	FLL9127
	UEFA Champions League	FLL7535
	Unia Europejska	FLL7581
POLSKIE DISCO	Bara Bara	FLL9254
	Beata z Albatrosa	FLL14267
	Biała mewa	FLL14269
	Biały Miś	FLL6952
	Blondyneczka	FLL8182
	Ciało do ciała	FLL12000
	Daj mi te noc	FLL7615
	Jesteś szalona	FLL7565
	Kochana uwierz mi	FLL11937
	Majteczki w Kropeczki	FLL6949
	Niech żyje wolność	FLL9248
	Sąsiadka	FLL14248
	Za miłość Twą	FLL14250
	Złoty Krążek	FLL14275
MUZYKA FILMOWA	07 Zgłoś się	FLL15762
	Gliniarz z Beverly Hills	FLL9044
	Gwiezdne Wojny	FLL8891
	Janosik	FLL15957
	Skazany Na Śmierć - Survivor	FLL20968
	Kill Bill	FLL8073
	Koziołek Matołek	FLL8894
	Kubuś Puchatek	FLL9065
	Love Story	FLL15935
	Madagaskar – Wyginam Ciało	FLL12005
	Mission Impossible	FLL9045
	Mortal Kombat	FLL9046
	Ojciec Chrzestny	FLL15936
	Prison Break – Skazany na Śmierć	FLL12934
	Pszczółka Maja	FLL8895
	Pulp Fiction	FLL9047
	Rocky	FLL9048
	Scooby Doo	FLL8302
	Shrek	FLL9540
	Skrzypek Na Dachu	FLL8303
	Smerfy	FLL7554
	Titanic	FLL15914
	Top Gun	FLL8300
	Twin Peaks	FLL8307
	Wielka Miłość	FLL15966

ODGŁOSY Hit SMS na 7240

Alarm	FLL8919
Ale wiocha telefon dzwoni	FLL8995
Bo Cię własna izba wytrzeźwień...	FLL21750
Bunkrów nie ma, ale i tak jest zaje...	FLL21715
CCC..! CW CWK CWKS	FLL8932
Dzwoni Twój Prezydent...	FLL8915
I jeszcze jeden i jeszcze raz	FLL12557
Kochanie pora wstawać...bo mój mąż...	FLL21753
Kotkuuuu nie udawaj... mrauuuuu	FLL21755
Litwo, Ojczyzno moja...	FLL21718
Małpi Śmiech	FLL17694
Memory 5 Siara... i wszystko jasne	FLL21735
Mordo Ty Moja!	FLL21731
Mrauuuuczące Kotki	FLL17690
Odbierz mnie , bo zwymiotuje	FLL9006
Ojcze Dyrektorze, Telefon do szefa...	FLL21734
Osobista Sekretarka uuu...	FLL9002
Oszukali mnie...K... banda decydentów	FLL21716
Płaczące Niemowle	FLL17782
Pocałuj mnie w d...	FLL17711
Spieprzaj Dziadu!	FLL21720
Stary Telefon	FLL17795
Śmiech Dziecka	FLL17706
Śmiech Lucyfera	FLL17692
To ja Twój telefon, odbierz mnie	FLL9007
To Ja, Twój Przyjaciel Teeelefonnn	FLL21732
To sem ja, ja zwonim	FLL12576
Wariacki Śmiech	FLL21724
Zainwestuj w tik-taki, bo ci jedzie...	FLL21738
Zegar z Kukułką	FLL8918

TAPETY SMS NA 7441

GRY SMS NA 7940

2 GRY W CENIE JEDNEJ!

PROMOCJA! TAPETY SMS NA 7140

PROMOCJA! ANIMACJE SMS NA 7240

MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940

Polska	FLL11347
Warszawa	FLL11348
Mapa fotoradarów	FLL18365

KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE sms na 7940 o treści FLL18398

LOST ZAGUBIENI – KONKURS

Wyślij SMS o treści LOST2 na numer 7140 i odpowiadaj na pytania! Do wygrania x10 gier na PC.

Koszt wysłania sms-a na numer 7140: 1,22 zł z vat (1 zł netto).
Czas trwania konkursu: 05.05.2008 - 30.06.2008
Regulamin konkursu na; www.spotler.pl

Gry Java SMS NA 7940

Aby pobrać jeden z naszych obiektów wyślij SMS z kodem podanym przy obiekcie na odpowiedni numer: dla **TAPET, DZWONKÓW POLI i DZWONKÓW MP3*** na numer **7441** (*Cena dzwonka MP3 obejmuje dzwonek TRUETONE w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto) i SUPER TAPETĘ w cenie 2,44 zł brutto (2 zł netto)), dla **VIDEO** na numer **7641**, dla **GIER JAVA, GIER JAVA GAMELOFT** i **APLIKACJI** na numer **7940**, dla **DZWONKÓW, ANIMACJI** i **ODGŁOSÓW** w *PROMOCJI* na numer **7240, TAPET** w *PROMOCJI* na numer **7140**. **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FLL9155 i wyślij na **7441**. Dla dzwonków poli wpisz np. FLL5664 i wyślij na **7441**. Aby wysłać obiekt do znajomego po kodzie obiektu wpisz „." kropkę oraz numer znajomego **Przykład:** dla tapet w treści wpisz np. FLL9155.507998998 i wyślij na **7441**, dla dzwonków poli wpisz np. FLL5664.507998998 i wyślij na **7441**. Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. **UWAGA!** Sprawdź na www.spotler.pl lub przez wap na check.mobileclub.pl czy twój telefon obsługuje wybrany przez Ciebie obiekt!

Aby pobrać tapetę, grę, animację lub dzwonek musisz mieć poprawnie skonfigurowane połączenie WAP. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zadzwoń do biura obsługi klienta swojego operatora GSM i poproś o przesłanie SMS-a konfiguracyjnego. Więcej szczegółów znajdziesz na www.spotler.pl/pomoc. Usługi dostępne w sieciach ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, PLAY. Połączenie z numerem *71305 wynosi 1,22 zł/min brutto (1 zł netto); Koszt wysłania SMS pod numer **7140** wynosi **1**,22 zł brutto (1 zł netto); numer **7240** wynosi 2,44 zł brutto (2 zł netto); numer **7441** wynosi 4,88 zł brutto (4 zł netto); numer **7641** wynosi 7,22 zł brutto (6 zł netto); numer **7940** wynosi 10,98 zł brutto (9 zł netto). Regulamin serwisu dostępny w Internecie pod adresem www.spotler.pl/regulamin oraz na stronie WAP pod adresem wap.spotler.pl/regulaminy. Wysłanie sms-a oznacza akceptację zasad korzystania z serwisu określonych w Regulaminie. Reklamacje: **help@spotler.pl** Jeśli masz problemy z pobraniem zamówionego obiektu wyślij e-mail z dokładnym opisem problemu na adres **help@spotler.pl** lub zadzwoń pod numer **0-22 338-60-16**. (od pon. do pt. w godz. od 12.00 do 17.00)



Rzymski Circus Maximus mógł pomieścić nawet 250 000 widzów. Podczas igrzysk odbywały się tam m.in. wyścigi rydwanów.

IMPERIVM ROMANVM

„Kości zostały rzucone" – tak, oprócz Cezara, wydają się mówić ludzie z Haemimont Games, którzy idąc za ciosem stworzyli kontynuację Glory of the Roman Empire.



W tym miejscu stanął łuk triumfalny na cześć pierwszego rydwanu, który przekroczył prędkość światła...

Wspomnianą wyżej strategię ekonomiczną – pierwowzór recenzowanego dziś Imperium Romanum – w pełnej wersji dołączyliśmy do Clicka 01/08. Związek pomiędzy obiema produkcjami jest na tyle duży, że przez cały czas **miałem wrażenie, że gram nie w sequel, ale w niedopracowany, samodzielny dodatek do jedynki.**

Imperium oferuje trzy rodzaje rozgrywki: kampanię historyczną, zestaw scenariuszy oraz swobodną rozbudowę. Trudno zauważyć różnice pomiędzy dwoma pierwszymi. Co prawda na początku kampanii masz do wyboru aż trzy misje osadzone w różnych okresach dziejów Rzymu (od 509 r. p.n.e. do 146 r. n.e.), jednak nie stanowi to wstępu do bardziej złożonej opowieści. Szybko okazuje się, że **Imperium Romanum pozbawione jest jakiejkolwiek fabuły – ot, jesteś sobie człowieczkiem, któremu cesarz rozkazuje zajmować się kolejnymi miastami.** No i się zajmujesz. Tak naprawdę więc oba tryby to zestawy praktycznie niepowiązanych ze sobą misji stawiających przed graczem coraz to nowe wyzwania ekonomiczne oraz militarne.

Niestety, Imperium Romanum ślepo powtarza błędy swojej poprzedniczki.

Mechanizmy rozwoju oraz utrzymania miasta prawie się nie zmieniły. Lekko poprawiono okna statystyk, u dołu ekranu dodano pasek zasobów. **Pozostawiono charakterystyczne dla pierwowzoru (a wzywane kliknięciem PPM) menu budowania.** Po jego otwarciu widzisz osiem rodzajów struktur, w tym m.in. wydobywcze, militarne, rolnicze oraz specjalne. Wśród tych ostatnich największe wrażenie robi – zapewniająca bardzo duży bonus do szczęścia obywateli – arena Circus Maximus. Każdy, kto zna GotRE, od razu odnajdzie się w świecie Imperium. Z drugiej jednak strony – zabawie brak świeżości, a gra szybko się nudzi.

W jej uatrakcyjnieniu nie pomagają nawet dwa nowe, dość dobrze wprowadzone rozwiązania. Pierwsze z nich to punkty. Niemal każdy element rozgrywki (od poziomu zadowolenia obywateli, przez liczbę budynków danego typu, aż po liczbę zabitych barbarzyńców) jest punktowany. Wynik, który uzyskasz podczas gry, możesz – za pośrednictwem sieci – porównać z osiągnięciami przyjaciół, a nawet zamieścić w oficjalnym rankingu na stronie Imperium Romanum.

Drugą, dużo większą innowacją jest system questów. **Na ekranie widzisz trzy kamienne tabliczki – to maksymalna liczba aktywnych zadań, którymi możesz zajmować się w danej chwili**, kolejne pozostają tajemnicą. Odkrywanie nowych tabliczek potrafi dostarczyć – tak rzadko przeżywanych podczas gry – emocji, tym bardziej że niektóre nie skrywają zleceń, ale wydarzenia specjalne, np. najazd barbarzyńców. Podczas jednej z misji wyciągnięcie właśnie takiej kamiennej płytki okazało się dla mnie katastrofalne w skutkach, zwłaszcza że wcześniej zaniedbałem zadanie polegające na rozwoju armii. Wydarzenia specjalne potrafią też mile zaskoczyć, np. przesyłką dodatkowych pieniędzy z Rzymu, czasową obniżką cen budynków czy możliwością zawarcia nowych umów handlowych.

Niestety, Imperium Romanum ślepo powtarza błędy swojej poprzedniczki. Mam tutaj na myśli głównie uproszczenia w ekonomii, ale także w aspekcie militarnym. **Jakby na siłę w grze pozostawiono możliwość formowania oddziałów i toczenia bitew z obecnymi na planszach barbarzyńcami.** O ile nie sprawdzało się to już w pierwowzorze, tak tutaj jest zwykłą katorgą (również ze względu na zbyt dużą liczbę zadań wojennych). Niezrozumiałe jest dla mnie też to, jak można – nie tylko pracując na tym samym silniku graficznym, ale wręcz kopiując gotowe modele i tekstury z GotRE! – stworzyć produkcję dużo brzydszą od jedynki: szarą, z kanciastymi budynkami i fatalną animacją zamieszkujących osadę obywateli. Szaleństwo i chęć przekonania się na własnej skórze o wadach gry – to jedyne „sensowne" powody, by kupić Imperium Romanum.

Aha, chmiel już zakwitł. Teraz tylko dodamy słodu, powarzymy i...



Niemal każda z czynności podczas gry jest punktowana. Swój wynik, wraz z tytułem, który otrzymasz za zakończenie misji (np. niewolnik lub pretor), możesz sprawdzić w dowolnym momencie zabawy.

Autor: emter

Imperium Romanum

Producent: Haemimont Games	**Dystrybutor PL:** TopWare

http://ir.topware.pl/

cena 59,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB

Plusy: ciekawy system questów, łączący zadania do wykonania z wydarzeniami specjalnymi

Minusy: szybko się nudzi • powtarza błędy jedynki • grafika

W jedynkę można było pograć z przyjemnością, podczas gdy Imperium odpycha od monitora po zaledwie kilku misjach.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3
OCENA 3-



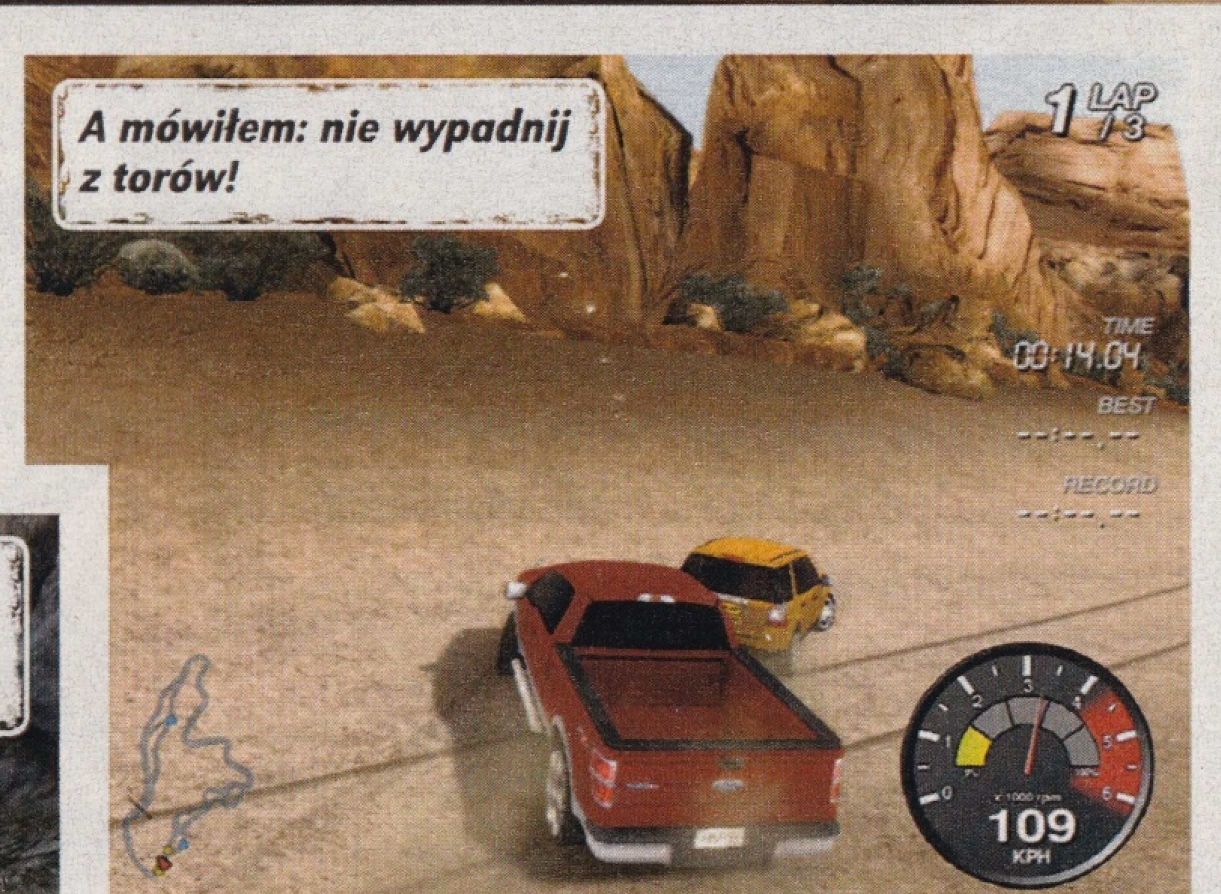






OFF ROAD

Oto przed nami kontynuacja wspaniale nudnej i rewelacyjnie przeciętnej samochodówki! Ford Off Road!





Mam mieszane uczucia. Z jednej strony **gra mnie nie zawiodła, ponieważ niczego się po niej nie spodziewałem.** Nie znudziła, bo wynudziłem się już przy poprzednich częściach. Ani nie zainteresowała, bo po prostu nie ma czym. Jest średnia i bez polotu. Ale i tego nie potraktuję jako minusa, gdyż to znak rozpoznawczy serii.

Największa zmiana względem poprzednich odsłon dotyczy charakteru jazdy. **Koniec z asfaltem i połyskliwymi powierzchniami, teraz – wzorem Colin McRae DiRT – pościgasz się w otwartym terenie na kurzu i błocku.** Tory wyścigowe wytyczone w kanionach, na wzgórzach i stepach są szerokie i w miarę otwarte. Drogi do mety zazwyczaj prowadzą dwie, z czego jedna zwykle jest skrótem, dlatego radzę przed wyścigiem dobrze zapoznać się z trasą.

Kolejną niezwykle ważną czynnością przed zawodami jest przygotowanie mentalne. Twórcy wyszli z założenia, że marka Ford to zestaw samochodów niewiele różniących się od siebie. Dlatego niezależnie, czy „siedzisz" (nie ma kamery z wewnątrz) w koncepcyjnym bronco, czy w mighty F-350, doznania z jazdy są tak samo nijakie. **Auta na hopkach, wzniesieniach i szerokich, zasypanych żwirem powierzchniach zachowują się jak balonik z helem**, wzlatując lub sunąc wbrew prawom fizyki ku najbliższej skale. Żeby było jeszcze śmieszniej, w czasie lotu można skręcać.

Jeżeli mentalnie jesteś gotowy, nadszedł czas, by przygotować się fizycznie. Jako że panuje tu zasada „wszystkie pojazdy równe", nie spodziewaj się realistycznych drogowych zdarzeń. I zderzeń. Kontakt z innym autem powoduje, że na skutek starcia zaczynają sypać się wióry mające zapewne imitować malutkie elementy wozu. Widok ten jest tym bardziej przykry, że to jedyny efekt zetknięcia z przeciwnikiem. Model fizyki nie pozwala nawet na przepchnięcie innego samochodu. Mało tego, żadnego nie udało mi się też wywrócić, mimo dynamicznych najazdów na kamienie, hopki i lekkie podjazdy. Widać fordy to nie tylko auta identyczne, ale i stuprocentowo bezpieczne.

Jest średnio, biednie i bez polotu, ale to już znak rozpoznawczy tej serii.

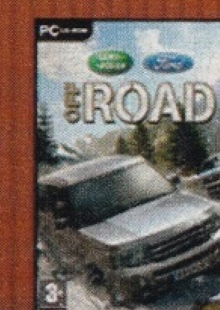
Jako że niezniszczalność jest nudna, to w Ford Off Road nic się nie dzieje. Ot, jedziesz, patrzysz na tę samą trasę dziewiąty wyścig z kolei i zaczynasz bawić się opcjami. Tych w czasie rajdów nie ma wiele, a co gorsza – zabrakło możliwości przełączenia kamery i zmiany obłożenia klawiszy. **Nawet za siebie nie popatrzysz, bo żaden z osiemnastu fordów nie ma lusterka wstecznego.** Jedynym elementem umilającym te ślamazarne zawody jest wykonywanie konkretnych zadań. Dla przykładu: w czasie wyścigu trzeba zebrać kilkaset dolarów (duże monety rozmieszczone na trasie) lub też nie objać się zbytnio po poboczach. Zabawić się można również w wyprzedzanie innych na drodze lub eliminację (najwolniejszy odpada).

Graficznie Ford Off Road nie odbiega od standardu... z 2002 roku. Pojazdy co prawda błyszczą, ale już cieni rzucanych przez drzewa nie ma. Trasy są brzydkie jak owłosione nogi laski w miniówce, a otoczenie przypomina jakieś wymarłe, postapokaliptyczne tereny. **Wszystko wokół poruszających się z gracją Pudziana pojazdów jest kanciaste i sztywne** do tego stopnia, że po uderzeniu w skałę nie odłupie się nawet kamyczek. Jak widać, producent jest bardzo systematyczny, bo seria od kilku lat prezentuje ten sam, niezmiennie słabawy poziom graficzny.

Pisałem na wstępie, że wady tej gry mnie nie dziwią. **Nowa odsłona cyklu jest dokładnie taka jak poprzednie – z tą różnicą, że wydawca chce za nią aż 70 złotych** (poprzedni Ford kosztował 29,99!). Jeżeli jednak lubisz fordowskie SUV-y, pędź do sklepu, może się nie przejedziesz.







Ford Off Road

Autor: decy

Producent:	Dystrybutor PL:
Empire Interactive	Nicolas Games

http://www.fordracingoffroad.com/

cena 69,99

Multiplayer: tak

Gatunek: wyścigi samochodowe

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


wyprzedzanie i zbieranie pieniążków • seria zaczyna mieć swój unikatowy styl


nudno • brzydko • bardziej reklama niż gra

Kto chce pojeździć po piachu, niech zostanie przy Colin McRae DiRT. Ewentualnie przy kapslu w piaskownicy.

GRYWALNOŚĆ 2

GRAFIKA 2

DŹWIĘK 2

OCENA 2

Habit zakonnicy składa się z sukni, płaszcza, szkaplerza i pasa. Siostry Bitwy zarzucają na to jeszcze zbroję, a zamiast różańca biorą pistolet lub miecz.



Warhammer 40,000 Dawn of War Soulstorm

Kosmiczna Burza Spaczni dotarła do układu Kaurava, jej śladem podążają armie wszystkich dziewięciu frakcji świata Warhammer 40,000. Oj, będzie się działo!

Wyświetlane w menu głównym gry hasło „Spal heretyka” nie kłamie!

To już trzeci dodatek do wydanego w 2004 roku Warhammera 40,000: Dawn of War, produkcji, która mimo niemal czterech lat na karku wciąż należy do światowej czołówki RTS-ów. **Soulstorm jest add-onem samodzielnym – do działania nie wymaga podstawowej wersji gry.** Tym razem w pracach nad rozszerzeniem studiu Relic asystowali ludzie z Iron Lore, twórcy Titan Questa.

Rozgrywka – podobnie jak w Dark Crusade, poprzednim samodzielnym dodatku – składa się z dwóch etapów: turowego, podczas którego przemieszczasz swoją armię między regionami, oraz toczonych w czasie rzeczywistym bitew. Starcia można podzielić na trzy rodzaje: zwykłe, polegające na wyniszczeniu przeciwnika; walki o Bramy Osnowy (umożliwiające podróż między planetami), gdzie musisz zdobyć i utrzymać połowę punktów kluczowych na mapie; oraz wieloetapowe oblężenia wrogich twierdz – są to także jedyne misje poprzedzone fabularyzowanymi cut-scenkami. **Kampania dla jednego gracza przenosi cię do układu Kaurava**, gdzie na czterech planetach i trzech księżycach pozycje zajęły – przyciągnięte tam przez rozszalałą Burzę Spaczni – armie od wieków walczących ze sobą frakcji.

W Soulstormie do wyboru masz aż dziewięć nacji, w tym dwie zupełnie nowe: Mrocznych Eldarów oraz **Siostry Bitwy, zbrojne ramię wyznawców Boga Imperatora, które przybyły do Kauravy z zadaniem wyplenienia wszelkiej herezji.** Zarówno budynki tych drugich (poprzez wygląd i funkcje), jak i jednostki oraz zdolności specjalne nawiązują do religii chrześcijańskiego – Siostry to wojownicze zakonnice obdarzone Aktami Wiary (np. raniący przeciwników czar Gniew Imperatora), które szkolisz w kaplicach. Drzewko rozwoju oraz typy oddziałów tej frakcji do złudzenia przypominają Kosmicznych Marines.

W Soulstormie do wyboru masz aż dziewięć nacji, w tym dwie zupełnie nowe: Mrocznych Eldarów oraz Siostry Bitwy.

Znacznie ciekawiej prezentują się Mroczni Eldarzy, bezlitośni piraci żeglujący po otchłaniach Osnowy. Nie tylko zjadają oni swych przeciwników, ale również pozyskują ich dusze (unoszące się w formie fioletowych chmur nad ciałami zabitych), które służą im do opłacania zdolności specjalnych. **Grając Mrocznymi Eldarami, z pewnością zwrócisz uwagę na ofensywne nastawienie tej frakcji.** Jednostki piechoty możesz rekrutować już w kwaterze głównej, znacznie uproszczony został także rozwój bazy. Gdy umiejscowisz budynek na mapie, wznosi się on samodzielnie, dzięki czemu twoi niewolnicy mogą zajmować się zbieraniem dusz poległych.

Obie nowe armie dysponują siejącymi ogromne spustoszenie oddziałami specjalnymi. Siostry Bitwy mogą przywołać Żyjącą Świętą, kobietę anioła ze świetlistym mieczem. Mroczni Eldarzy natomiast konstruują Platformę Destrukcji – unoszący się nad ziemią okręt zagłady. Ze swojej jednostki specjalnej częściej skorzystasz, grając Siostrami, a to dlatego, że wojska Mrocznych znacznie lepiej radzą sobie na polu bitwy – nawet ich podstawowa piechota jest skuteczna przeciwko dużo liczniejszym grupom nieprzyjaciela.

Podczas zabawy dużą satysfakcję daje zdobywanie twierdz przeciwnika. Niestety, inne misje – zwłaszcza te nastawione wyłącznie na wyniszczenie wroga – potrafią znużyć swoją monotonią. Nie najlepiej sprawdziły się również nowe dla serii jednostki latające (po jednej otrzymała każda frakcja z wyjątkiem Nekronów), które chociaż są mobilne, to dysponują niedużą siłą ognia i łatwo je zestrzelić. Praktycznie **żadnych zastrzeżeń nie mam do oprawy graficznej, która pomimo swojego wieku wciąż jest klimatyczna i miła dla oka.** Do zalet gry dopisuję zresztą niskie wymagania sprzętowe. Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm to pozycja absolutnie obowiązkowa dla fanów serii, ale sporo frajdy sprawi także graczom, którzy nie znają podstawki.

Autor: emter

Gorąca Kaurava II

Na początku kampanii każda frakcja zajmuje część terytorium na jednej z czterech planet i ich księżycach. Najciekawsza sytuacja jest na Kauravie II, gdzie znajdują się bazy aż trzech armii: Kosmicznych Marines, Orków oraz Tau. Rozgrywka na tym globie jest dużo bardziej emocjonująca niż np. na Kauravie I, na której Siostry Bitwy stają naprzeciwko najsłabszej nacji w grze, Gwardii Imperialnej.





Dlaczego każde spotkanie z Orkami musi skończyć się bijatyką? Niezbadane są wyroki Boga Imperatora.



Zamawianie bomb i rakiet pocztą lotniczą było ostatnim pomysłem wodza Orków.

WH40K: Dawn of War – Soulstorm

Producent: Iron Lore/Relic	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.dawnofwargame.com/	
cena 79,90	**Multiplayer:** tak
	Gatunek: RTS
Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB	
+	rozbudowana kampania • dwie nowe frakcje, a zwłaszcza Mroczni Eldarzy • grywalność • niskie wymagania sprzętowe
–	niektóre starcia są monotonne

Naprawdę dobry i bardzo wciągający dodatek do rewelacyjnego Dawn of War. Fani serii muszą go mieć!

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Aquadelic GT

Poczuć promienie słońca muskające twarz, usłyszeć szum fal uderzających o burty twojej superszybkiej łodzi. Chciałbyś tak?

O to gra z niezwykłą historią – początków Aquadelic GT doszukiwać należy się w dziełku stworzonym na potrzeby konkursu zorganizowanego w 2005 roku przez producenta trunku Becherovka. Mimo że pierwowzór nie oferował zbyt wiele (tylko jedną łódź oraz jeden wyścig), to urzekł sędziów względnym realizmem i jako taką grywalnością. Zapewne po części dlatego, że nie ma zbyt wielu tytułów o wyścigach motorówek na rynku – prawdę mówiąc, żaden nie przychodzi mi do głowy.

Pełna wersja Aquadelic GT jest oczywiście rozbudowana – możesz wybierać spośród większej liczby łajb i ścigać się w wielu portach w różnych częściach globu. Fabuła praktycznie nie istnieje – chodzi tylko o to, by piąć się coraz wyżej po szczeblach kariery w lidze Aquadelic, skupiającej najlepszych sterników sportowych łodzi, jakich ziemia nosiła. A właściwie to woda.

Początki jak zwykle nie są łatwe. **Zaczynasz w rosyjskiej miejscowości Petrova, siedząc w zardzewiałej motorówce.** Do czasu, aż nie zdobędziesz poważniejszych pieniędzy, jesteś skazany na ten cud (a raczej „cud") wschodniej inżynierii. Na szczęście gra do najtrudniejszych nie należy i w mig zarobisz wystarczająco dużo zielonych, by kupić coś lepszego. Szkoda natomiast, że twoja przystań zapełnia się tak szybko – jednocześnie możesz bowiem mieć tylko trzy łajby.


Brudne chwyty w czasie wyścigu są jak najbardziej wskazane.

Na zakupie łodzi się nie kończy, ponieważ każdą z nich da się usprawnić na 4 sposoby. Oprócz kosmetycznych modyfikacji (sygnał dźwiękowy oraz kolor poszycia) możesz również ulepszyć silnik lub aerodynamikę – niestety tylko raz. **W świecie stworzonym przez Hammerware nie istnieje bowiem coś takiego jak drugi czy trzeci poziom ulepszeń technicznych.** Co z tego, że mogę sobie kupić klakson brzmiący niczym policyjna syrena, jeśli w żadnym stopniu nie przyspieszy to łodzi? (*No wiesz, taki fajny klakson... – Naczo*).

Dobra gra dla tych, którym znudziły się wyścigi samochodowe i mają ochotę przesiąść się na coś innego.

Niewątpliwą zaletą gry są lokacje, w których się ścigasz. Na próżno szukać ich na mapach, ale wg twórców znajdują się na terenach Rosji, Grecji oraz Karaibów. **Na każdej z map trzeba zaliczyć mniej więcej trzy wyścigi** – szkoda tylko, że wszystkie są tak do siebie podobne. Na szczęście istnieje jeszcze inny sposób zdobywania pieniędzy, bo Aquadelic GT oferuje też dodatkowe „atrakcje". Możesz np. zarabiać jako wodna taksówka lub latając wodolotem (poprzez zrzucanie paczek w odpowiednich miejscach). Jest to miłe urozmaicenie rozgrywki – ileż można śmigać po jednakowych torach?


Jeśli znudzi ci się woda, to zawsze możesz polatać.

Duży plus należy się za ciekawy, choć mało realistyczny, dodatek do samego wyścigu. Jeśli rywal za bardzo ci uciekł, możesz posłać mu rakietę lub bombę głębinową, co znacząco zwiększa twoje szanse na wygraną i bonusy od sponsorów. Kim są owi sponsorzy? Firmami, które **w zamian za reklamę na łodzi obsypują cię dolarami.** Jednak by zdobyć wsparcie finansowe, musisz być odpowiednio popularny – na co trzeba sobie zapracować wyścigami.

Gra nie wyznacza nowych standardów jakości w grafice komputerowej, ale wygląda dość schludnie, a widoki, które oferuje, są – szczególnie przed sezonem wakacyjnym – co najmniej zachęcające. Jeśli nie masz pieniędzy na prawdziwy wyjazd na Karaiby...

Aquadelic GT jest dobrą grą dla tych, którym akurat znudziły się „zwykłe" samochodowe wyścigi i mają ochotę przesiąść się na coś innego. Produkcja sama w sobie może nie jest zbyt ambitna i wymagająca, ale jako tzw. „relaksator" sprawdza się całkiem nieźle.


Wierzcie mi lub nie, ale ta łódź służy do szukania skarbów.


...a tam na górze zrobię gaj oliwny.

Aquadelic GT

Producent: Hammerware
Dystrybutor PL: brak
http://www.aquadelic.com/

cena: ---
Multiplayer: tak
Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ ładne widoki • daje sporo frajdy
– mało tras • dosyć szybko się nudzi

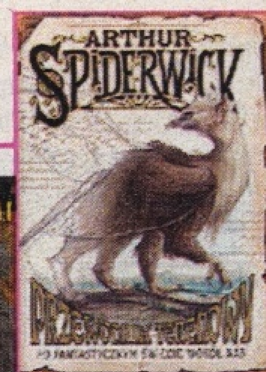
Aquadelic GT jest pozycją idealną dla „weekendowych graczy" – w sam raz na krótkie sesje po 10-15 minut.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3
OCENA 3

Autor: Krzaq

Pajęczy knot.

W Polsce dostępnych jest 6 książek DiTerlizziego, wśród nich piękny „Przewodnik terenowy po fantastycznym świecie wokół nas", z ilustracjami magicznych stworzeń.



Jeszcze nie zaschła farba z afiszów zapowiadających film, a już wybito grę komputerową. Dzieje się tak coraz częściej, z różnym skutkiem. A jak jest tym razem?

KRONIKI SPIDERWICK



Czyżby nowe wcielenie Dartha Maula?

Niektóre chochliki są bardzo szybkie, więc ciężko je złapać.

Książki Tony'ego DiTerlizziego „Kroniki Spiderwick" to kolejna seria powieści z gatunku reprezentowanego przez panią J.K. Rowling, którą najpierw zekranizowano (oczywiście serię, nie panią Rowling!), a następnie wtłoczono w nasze domowe PC. To ostatnie zadanie zlecono studiu Stormfront, znanemu m.in. z Eragona, który z kin trafił na komputery w postaci papki zręcznościowo-przygodowej. Kto grał, ten wie, że było to, delikatnie mówiąc, średnio emocjonujące przeżycie. Dlatego poważnie **obawiałem się, czy przy nowym dziele chłopaków ze Stormfront starczy mi zaparcia na więcej niż pięć minut gry.** Okazało się jednak, że nie jest tak źle.

Wszystko zaczyna się tak naprawdę 80 lat temu, kiedy to niejaki Arthur Spiderwick odkrywa żywy świat magii, pełen chochlików, goblinów, wróżek i wilków zjadających babcie. O swym rewolucyjnym odkryciu pisze w Przewodniku, ukrywa go gdzieś w swej posiadłości, po czym znika. Przez kolejne dziesięciolecia dom stoi pusty, aż do czasu, gdy wprowadza się do niego daleka rodzina Spiderwicka: troje nastolatków i ich matka. **Jared, jeden z chłopców, odkrywa Przewodnik i zarazem inną, zaczarowaną rzeczywistość.**

Kroniki Spiderwick bazują oczywiście na kinowej adaptacji, zresztą poszczególne ich etapy spajane są przerywnikami filmowymi. Mimo to **liniowość doskwiera jedynie na początku gry, potem zabawa oferuje większą swobodę**, a to za sprawą dodatkowych misji, jak np. poszukiwanie nowych rodzajów chochlików czy wykańczanie złych goblinów (za zabicie określonej ich liczby dostajesz dodatkowe liście, czyli punkty życia). Swoją drogą, nieco zaskoczył mnie pomysł pałowania stworów metalowym bejsbolem. Takie to trochę niemagiczne, prawda?

Bardzo fajnym pomysłem są wspomniane chochliki: jest ich kilkanaście rodzajów, świetnie wyglądają i można je łapać specjalną siatką. Po co? Ano każdy z nich zamienia się w jakiś bonus, np. przyspieszenie, dodatkową siłę czy krąg muchomorów, który na jakiś czas chroni przed goblinami. Szkoda tylko, że jednocześnie da się mieć jedynie 3 takie przydatne stworzonka na podorędziu. **Jeśli trochę się postarasz i poszukasz, możesz schwytać nietypowego chochlika, a co za tym idzie – umiejętność.** Za niby-chrząszcza dostaniesz Odmieńca, lustrzane odbicie bohatera, które wesprze go w walce. Kolejną minigierką jest malowanie chochlików w Przewodniku. Właściwie to za pomocą pędzelka jedynie odkrywasz (na czas) rysunek stworzenia. Ta akurat zabawa szybko się nudzi i równie dobrze mogłoby jej nie być.

Mimo paru wad gry – wrażenia mam raczej pozytywne.

Sterujesz podczas gry czterema postaciami, czyli rodzeństwem oraz... skrzatem Thimbletackiem, przezabawnym stworkiem, któremu zawdzięczamy gros zadań platformowych oraz świetne rymowane teksty. Każdy z bohaterów ma inną broń. Jared posługuje się, jak już wspominałem, kijem bejsbolowym, Simon – czymś w rodzaju karabinu, a Mallory walczy szpadą. Mały Thimbletack ma przeciwników mniejszego kalibru, to jest... karaluchy, które uśmierca, rzucając w nie igłami.

Grafika prezentuje się dobrze. **Ładnie wygląda las, szczególnie głębsze jego partie, podobał mi się efekt mgły i wiszącego w powietrzu kurzu** (w domu). Nie jest to co prawda powalająca jakość, zdarza się też, że tekstury się rozjeżdżają i biją po oczach rozdzielczością jak z telewizora Rubin, ale generalnie oczęta nie uciekają w głąb głowy.

Jest jeszcze multiplayer, a raczej jego szczątkowa forma, która polega na łapaniu przez dwóch graczy chochlików na jednej planszy. Zabawa to raczej przeciętna, szkoda, że nie pomyślano o rozwinięciu tego pomysłu. Mimo paru wad gry, po kilku godzinach spędzonych z nią wrażenia mam raczej pozytywne. Dla młodszych graczy będzie to całkiem miła zabawa, tym bardziej że poziom trudności określany jako niski jest taki naprawdę. **Jeśli film ci się podobał, komputerowe Kroniki też możesz kupić, nie zawiedziesz się.**



Wiem, że nie jestem piękny, ale mam ładny głos.

Z piwnicy prowadzą tunele. Stary Spiderwick używał ich, żeby dotrzeć do miasta. Tak się tam dostaniesz.

Kroniki Spiderwick

Producent: Stormfront Studios	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.spiderwickgame.com/	
cena 79,90	**Multiplayer:** minigierka co-op
	Gatunek: zręcznościowa
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows XP/Vista	

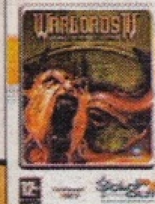
Plusy: świetna, nastrojowa muzyka • ciekawa historia • pomysł z umiejętnościami, które zyskujesz dzięki chochlikom • przyjemna zwłaszcza dla młodszego odbiorcy

Minusy: jeśli masz więcej niż 12 lat, lepiej rozejrzyj się za czymś innym • przedmioty w domu Spiderwicka są niezniszczalne • słabe multi • kiepski pomysł z malowaniem chochlików

Całkiem fajna gierka, która może graficznie jakoś specjalnie nie błyszczy, ale ma ciekawy scenariusz i doskonałą muzykę.

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4+
OCENA	4-

Autor: Herr Odyn

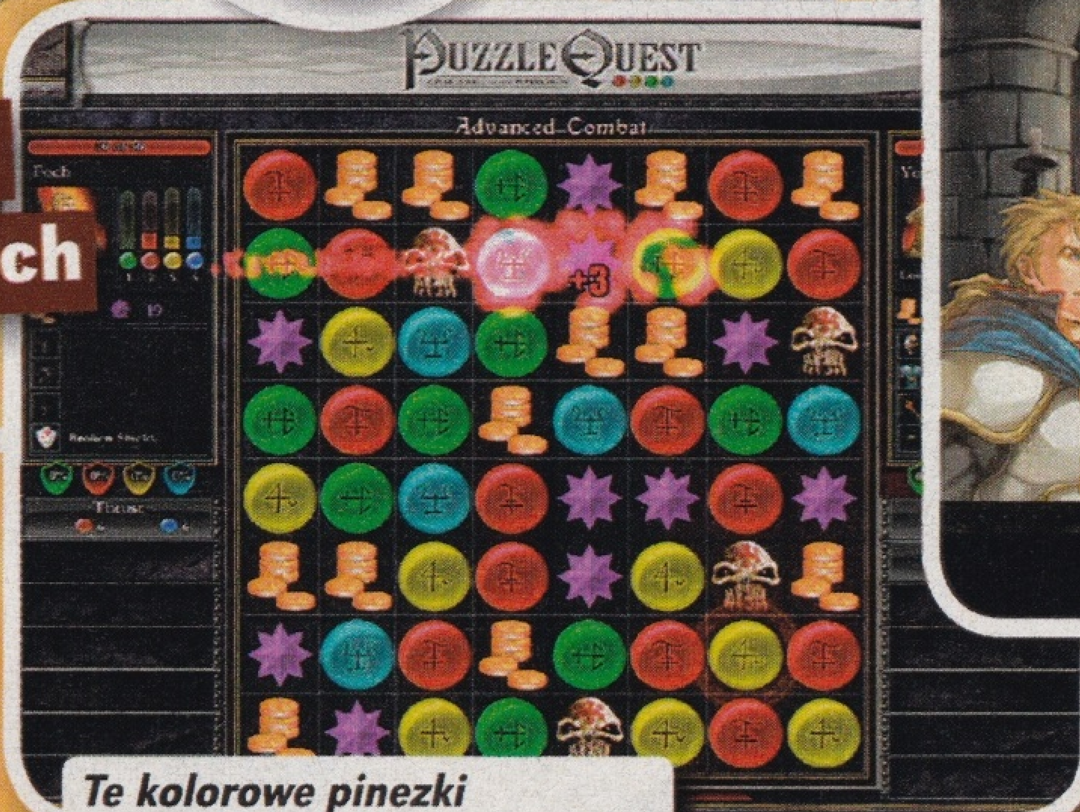


Puzzle Quest
Challenge of the Warlords



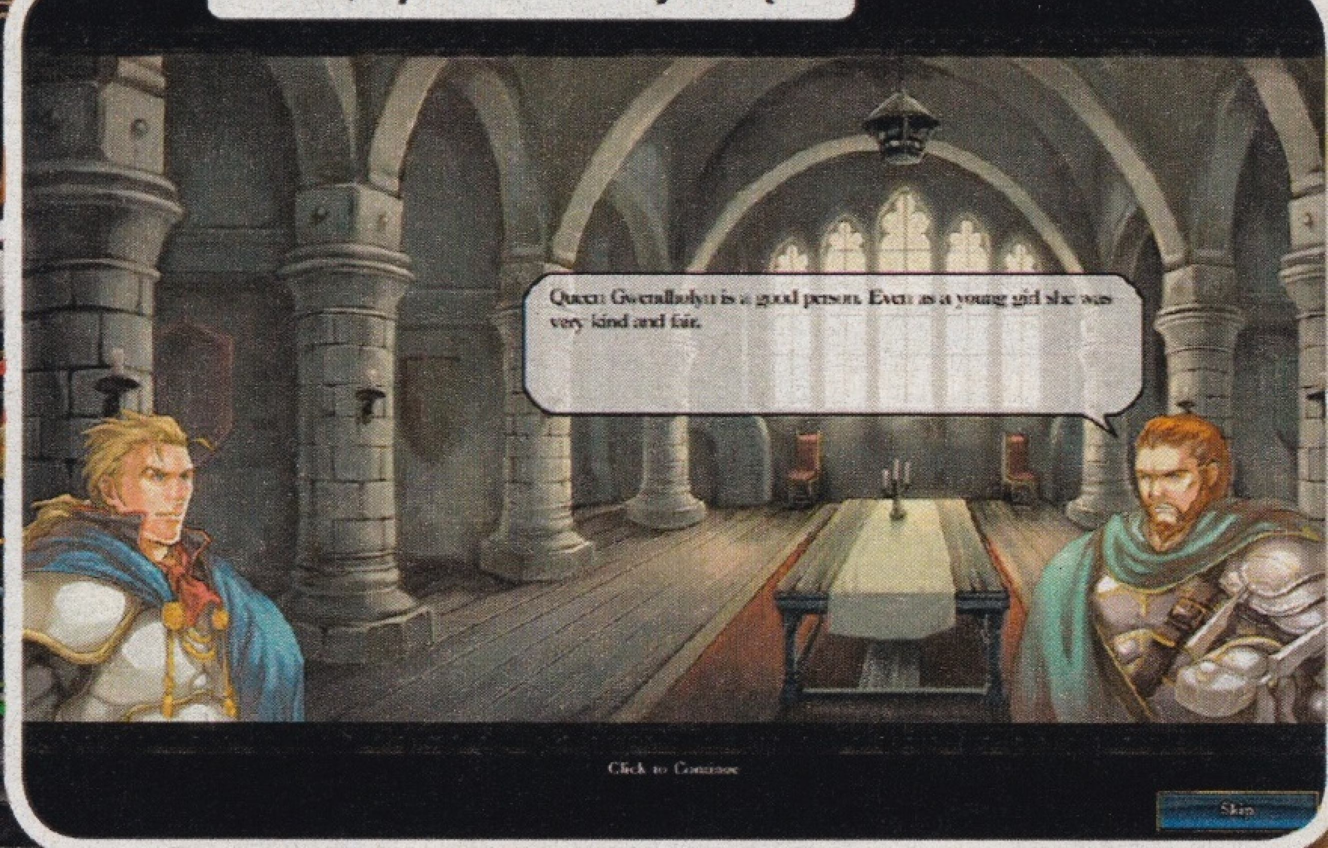


Nie oceniaj książki po okładce, a gry po screenach – mimo swojego dość ubogiego wyglądu Puzzle Quest to jedna z najlepszych produkcji ostatnich miesięcy!



Te kolorowe pinezki wciągają bardziej niż WoW.

Chodź, opowiem ci bajeczkę...



Zazwyczaj **tzw. „prawdziwi gracze" nabijają się z tytułów, które można by przypisać do gatunku casual.** Proste minigierki zręcznościowo-logiczne, sprzedawane zwykle za pośrednictwem Internetu nie budzą respektu – a szkoda, bo i wśród nich znaleźć można co najmniej kilka perełek. O tym, że w takich produkcjach drzemie niemały potencjał, przekonuje też Puzzle Quest – oficjalnie „najbardziej wciągająca gra 2007 roku".

Na czym polega jej „haczyk"? Puzzle Quest łączy strukturę rozgrywki staroszkolnego erpega, a także kilka pomysłów zaczerpniętych ze strategii a la Warlords czy Heroes of Might & Magic z zasadami gry logicznej. Tak jak w produkcji z gatunku role-playing, przyjmujesz tu questy, które musisz później wykonać. Dodatkowo, jak w HoM&M rozwijasz swój zamek, chwytasz i trenujesz potwory czy na inne sposoby zarządzasz królestwem.

Różnica w tym, że **o sukcesie wszystkich tych działań (np. walki) decydujesz, grając w prostego puzzla, który przypomina Columns czy Bejeweled.** Polega on na tym, że różnokolorowe, okrągłe pionki znajdujące się na planszy należy zamieniać miejscami, by utworzyć linię składającą się z co najmniej trzech takich samych kulek. To generuje punkty magicznej mocy, dzięki którym możesz rzucać czary w celu np. pokonania przeciwnika.

> **Kradnie czas jak najlepszy casual, a jednocześnie jest złożony jak produkcja dla hardkorowców.**

W opisie nie brzmi to może zachęcająco, ale **gwarantuję, że w historii gier wymyślono niewiele lepszych rzeczy.** Puzzle Quest kradnie czas jak najlepszy casual, a jednocześnie jest tak złożony, jak produkcja dla najbardziej zagorzałych hardkorowców. Mówiąc krótko: kto nie zagra, ten trąba!



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Autor: Foch77

Producent: Infinite Interactive
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.infinite-interactive.com/puzzlequest/

cena 39,99

Multiplayer: tak
Gatunek: logiczna/RPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 1 GB RAM, grafika 64 MB

Plusy: wciąga jak cholera • niezwykle pomysłowe połączenie erpega i gry logicznej • proste zasady, złożona rozgrywka

Minusy: mądrość ludowa mówi: nie szukaj dziury w całym...

Absolutne musisz-to-mieć. Nawet jeśli screenshoty nie zachęcają, podobnie jak opis zasad – ta gra to fenomen!

GRYWALNOŚĆ	6
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	5+

Czytając ten poradnik, wcale nie będziesz czuł się zagubiony. W przeciwieństwie do bohaterów gry.

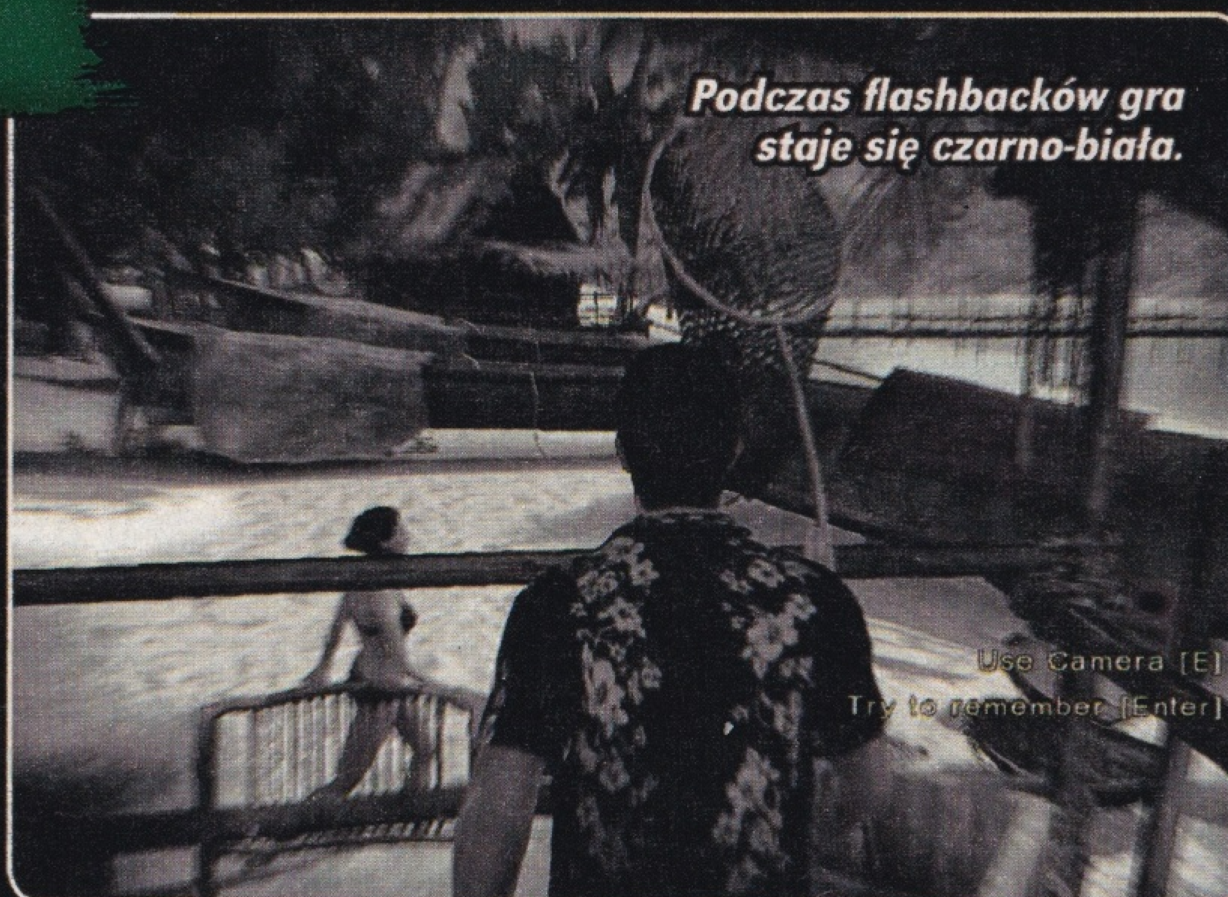
LOST™

Czy ta pani się odnajdzie?

PORADY

FLASHBACK

W każdym z odcinków będziesz miał jeden flashback. To powrót bohatera pamięcią do przeszłości, dzięki któremu przypomina on sobie istotne fakty. W każdym flashbacku musisz wykonać zdjęcie odpowiednim elementom otoczenia. Tego, jak powinny wyglądać fotografie, dowiesz się, czytając główną część poradnika. Ponadto w trakcie flashbacków możesz zbierać dodatkowe dowody, aby zaliczyć ukryte zadania.


Podczas flashbacków gra staje się czarno-biała.

HANDEL

Handlu w Zagubionych nie ma za wiele, jednak jest on niezbędny do ukończenia gry. Twoją walutą są przede wszystkim żywność i woda. Zbieraj kokosy, papaje, batoniki, puszki z jedzeniem, piwo, butelki z mineralną. Jest ich tak wiele, że nie zawarłem w tekście informacji, gdzie ich szukać. Wystarczy, że będziesz miał oczy szeroko otwarte, a znajdziesz tyle „skarbów", ile tylko będziesz potrzebował.



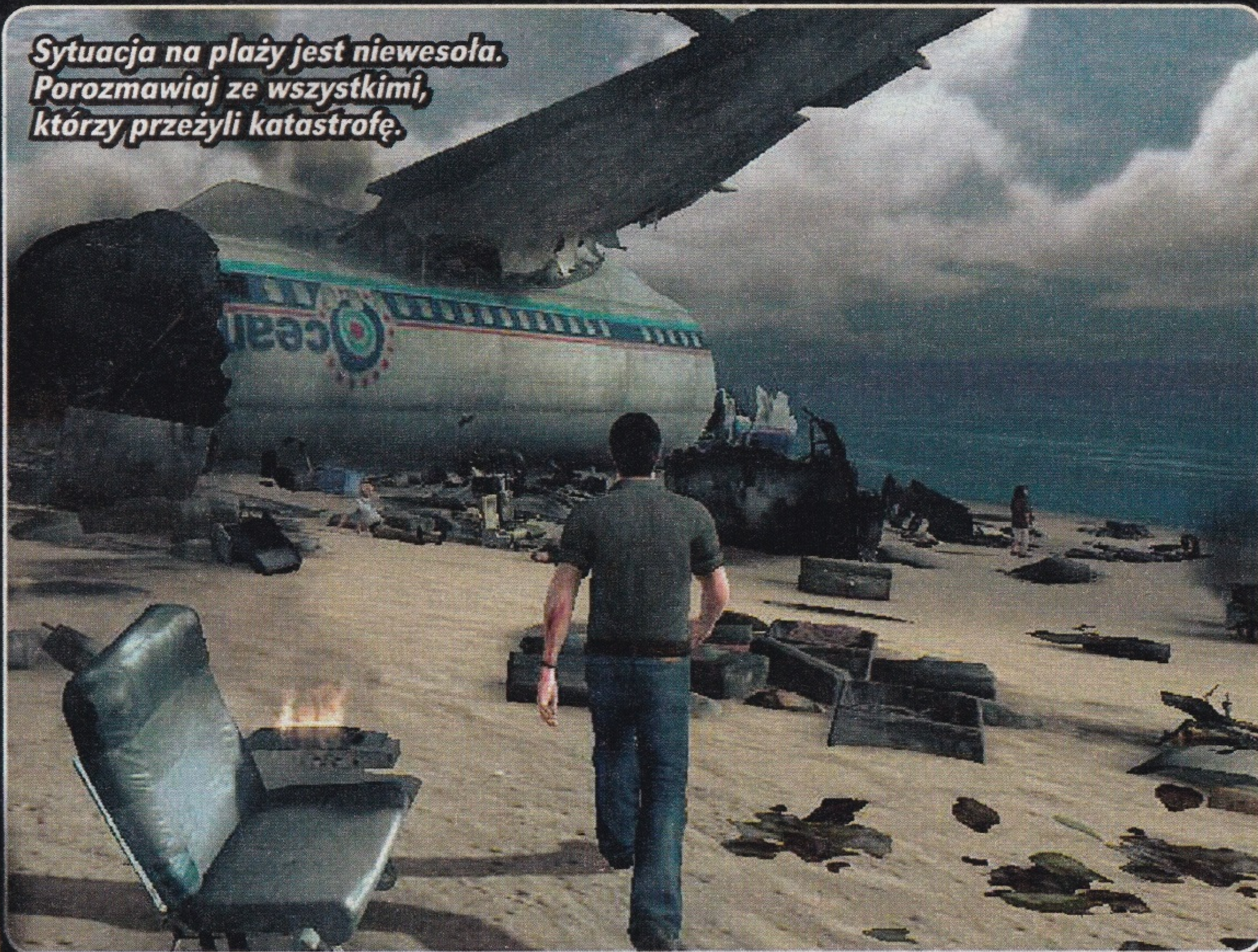
Kiedy znika Sawyer, etatowym handlarzem na plaży staje się Charlie.

UKRYTE ZADANIA

Wykonywanie ukrytych zadań jest oczywiście nieobowiązkowe. Jednym typem takich questów jest robienie zdjęć niektórym elementom otoczenia. O jakie elementy chodzi, przeczytasz w części głównej poradnika. Drugim typem zadań pobocznych jest badanie poszlak w trakcie flashbacków. Nagrodą za wykonywanie jednych i drugich są dodatkowe materiały od autorów.


Jeśli jesteś wielbicielem serialu, zdobywaj dodatkowe materiały, wykonując ukryte zadania.

ODCINEK 1 - FORCE MAJEURE


Sytuacja na plaży jest niewesoła. Porozmawiaj ze wszystkimi, którzy przeżyli katastrofę.

Pójdź przed siebie przez dżunglę. Niebawem spotkasz Kate, porozmawiaj z nią. Otrzymasz przy okazji butelkę wody, która jest jednym ze środków płatniczych w handlu z mieszkańcami wyspy. Czas na pierwszy flashback...

Skończ rozmowę z Kate i pobiegnij dalej przez dżunglę. Wnet trafisz na plażę. Pogadaj z Michaelem, Lockiem, Hurleyem i Claire, a potem z Jackiem (znajduje się mniej więcej naprzeciwko wejścia do dżungli). **Podejdź do wraku samolotu, by włączyć panel elektryczny i rozwiązać pierwszą z zagadek.** Nie sprawi ci ona żadnego problemu.

Pogadaj z Jackiem, po czym zabierz leżącą na plaży butelkę wody oraz kokosy. Jeśli chcesz, przyjrzyj się także innym przedmiotom: walizce, płycie kompaktowej, zestawowi do gry w szachy, wózkowi inwalidzkiemu oraz komiksowi. Ponadto możesz porozmawiać z Sawyerem oraz Sun. Kiedy będziesz gotowy, udaj się po plecak. Leży on po lewej stronie plaży (patrząc w stronę dżungli).

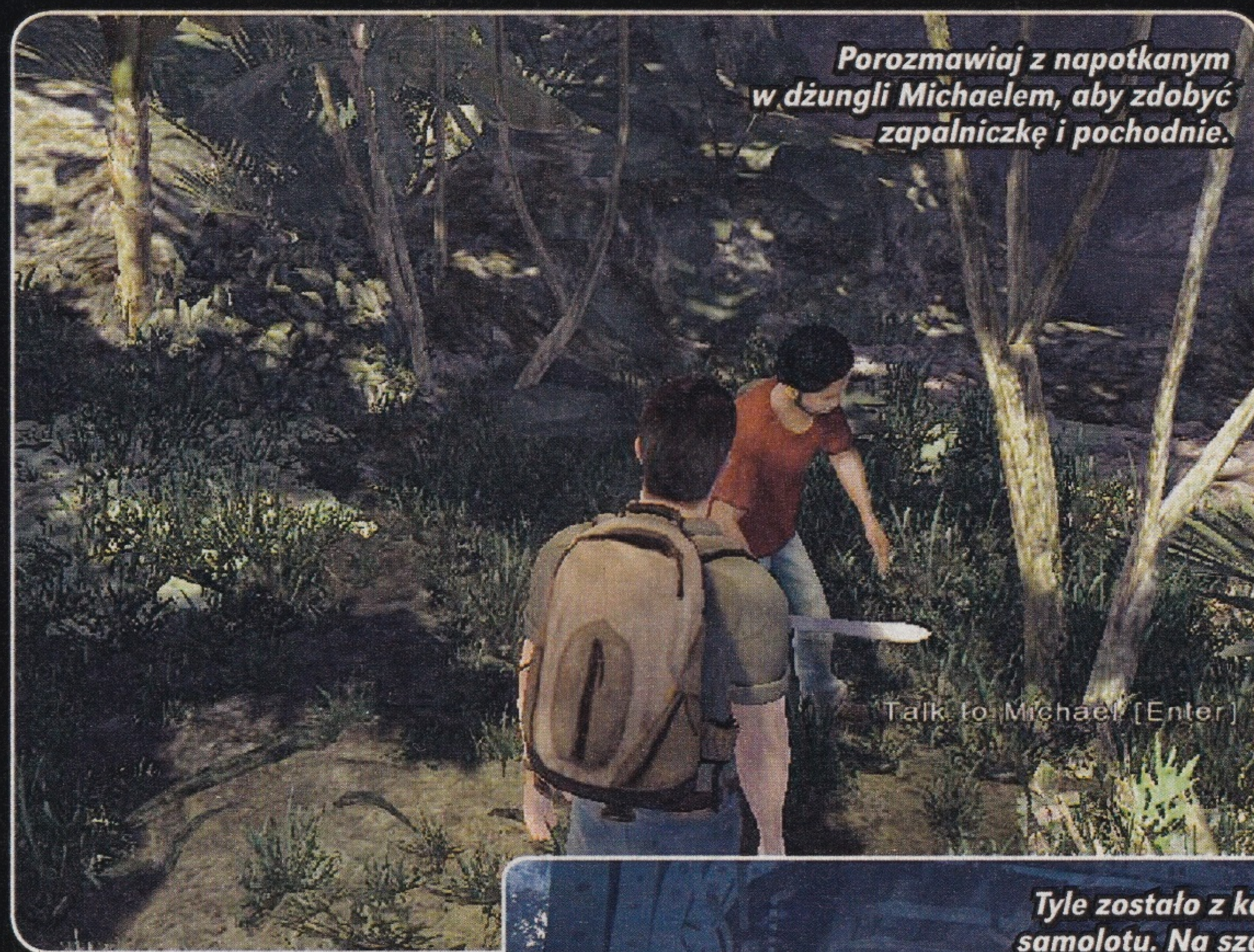
FLASHBACK


Zrób zdjęcie kobiecie rozmawiającej ze stewardessą. W tle będzie widoczny jeszcze mężczyzna ubrany na czarno. Po cyknięciu fotki zagadaj do stewardessy.



W przejściu przez dżunglę pomoże ci pies.

ODCINEK 2 - A NEW DAY

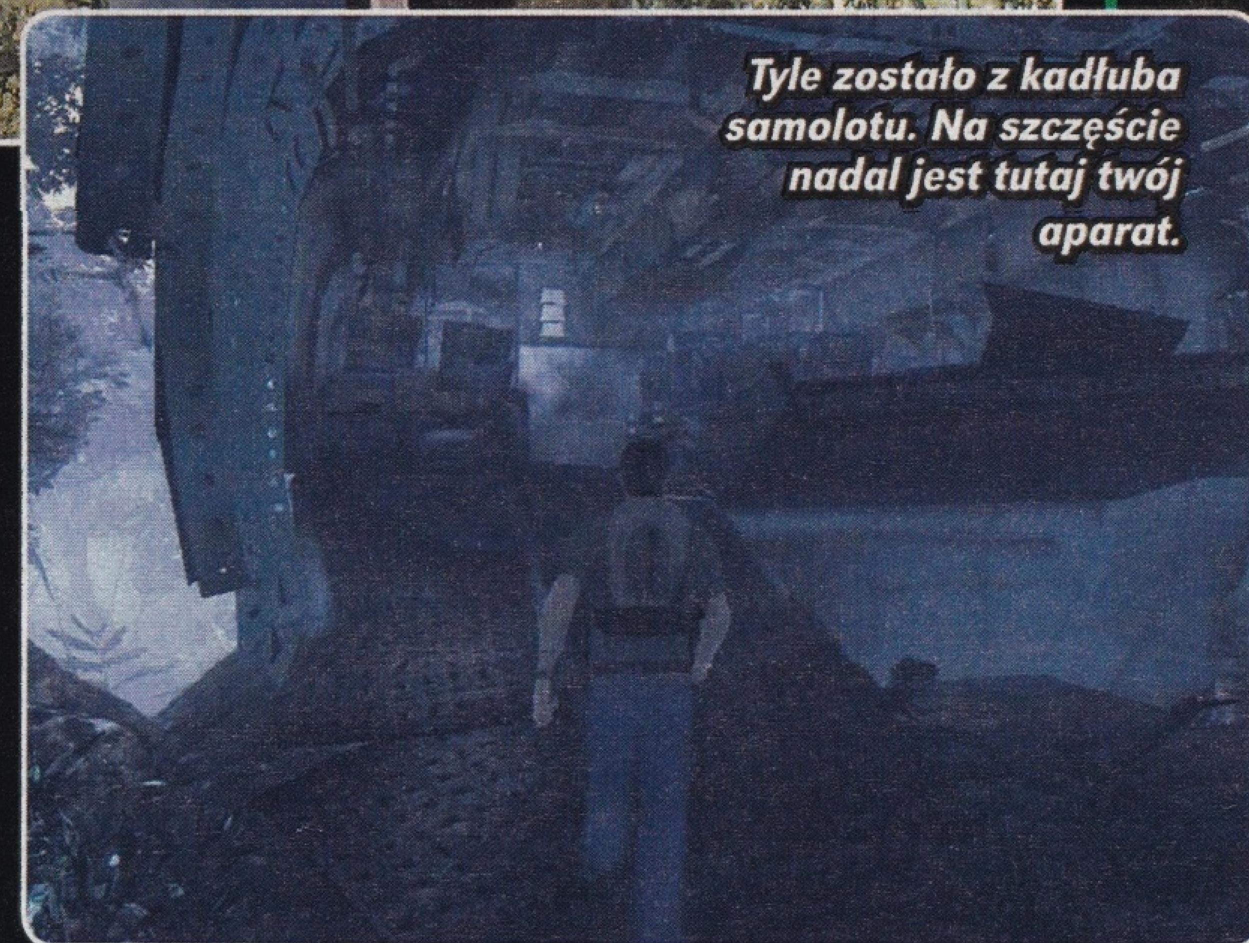


Porozmawiaj z napotkanym w dżungli Michaelem, aby zdobyć zapalniczkę i pochodnie.

Zamień dwa słowa z Kate, Claire, a następnie z Sawyerem. Z tym trzecim będziesz mógł pohandlować, ale teraz nie jest to konieczne. **Pozbieraj w okolicy kokosy, po czym podejdź do pilnującego wejścia do dżungli Jacka.** Na plaży pojawi się kobieta, którą widziałeś już na samym początku gry. Podbiegnij do niej i spróbuj porozmawiać. Rozpocznie się kolejny flashback.

Ponownie porozmawiaj z Jackiem. Odblokujesz przejście do dżungli. Skorzystaj z niego. Za chwilę trafisz na Locke'a, pogadaj z nim. Przejdź dalej, idąc wzdłuż fragmentów zniszczonego samolotu. **Uważaj na zabójczy czarny dym. Jeśli zacznie się do ciebie zbliżać, schowaj się między drzewami** (między podobnymi stał Locke). Za chwilę obejrzysz scenkę, podczas której czarny dym zaatakuje jednego z uzbrojonych tubylców.

Niebawem dojdziesz do jaskini. Przed wejściem do niej spotkasz Michaela. Otrzymasz od niego zapalniczkę, a ponadto będziesz miał możliwość handlu. Wymień uzbierane do tej pory owoce i butelki wody na co najmniej dwie pochodnie. Wejdź do środka. **Pierwsze kilka kroków zrobisz bez problemu, korzystając zaledwie z zapalniczki, ale chwilę potem będziesz już musiał zapalić pochodnię.** Pamiętaj, żeby gasić ją, kiedy w pobliżu pojawią się nietoperze albo gdy będziesz przechodził przez wodospady. Tuż za drugim wodospadem skieruj się w lewo i zacznij iść do góry. Po drodze powinieneś znaleźć cielsko niedźwiedzia polarnego, a tuż przy nim pochodnię.


Tyle zostało z kadłuba samolotu. Na szczęście nadal jest tutaj twój aparat.

Po tym, jak wydostaniesz się na zewnątrz, wejdź do wraku samolotu. Zabierz z niego butelkę z wodą. W kokpicie znajdziesz ponadto wartościową książkę. Nieopodal zauważysz dwa panele elektryczne. **Z prawego zabierz bezpieczniki i wykorzystaj je w lewym**, układając odpowiednio wszystkie z nich. Nie powinno ci to sprawić najmniejszego kłopotu. Gdy wykonasz zadanie, otworzy się pobliska szafka. Zabierz z niej aparat. Koniecznie weź także bezpieczniki, które przed chwilą wykorzystałeś (przydadzą ci się potem).

FLASHBACK


Zrób zdjęcie kobiecie po tym, jak zacznie się wyginać na plaży. Na fotce musi się znaleźć także stojący nieopodal rybak. Zanim porozmawiasz z babką, przyjrzyj się gazecie, pamiętnikowi, a także wysłuchaj nagrania. Dopiero potem zamień dwa słowa z „fotomodelką".

ODCINEK 3 - VIA DOMUS


W tym odcinku Locke będzie twoim przewodnikiem po dżungli. Doprowadzi cię między innymi do włazu.

Porozmawiaj z Hurleyem i Lockiem. Sawyer będzie miał nowe przedmioty przeznaczone na handel: pistolet oraz magazynek. Jeśli stać cię na jedno i drugie, zdecyduj się na wymianę. Jeśli nie, zdobądź przynajmniej amunicję. W pobliżu znajdziesz wózek inwalidzki, na którym kiedyś jeździł Locke. Zrób fotkę, aby wykonać pierwsze z ukrytych zadań. Na plaży trafisz także na owoce – pozbieraj je. **Udaj się do Sayida, który rozbija namiot w pobliżu wejścia do dżungli.** Powie ci, że aby uruchomić twojego laptopa, potrzebuje baterii. Zagadaj w ich sprawie jeszcze raz Locke'a – to uruchomi flashback.

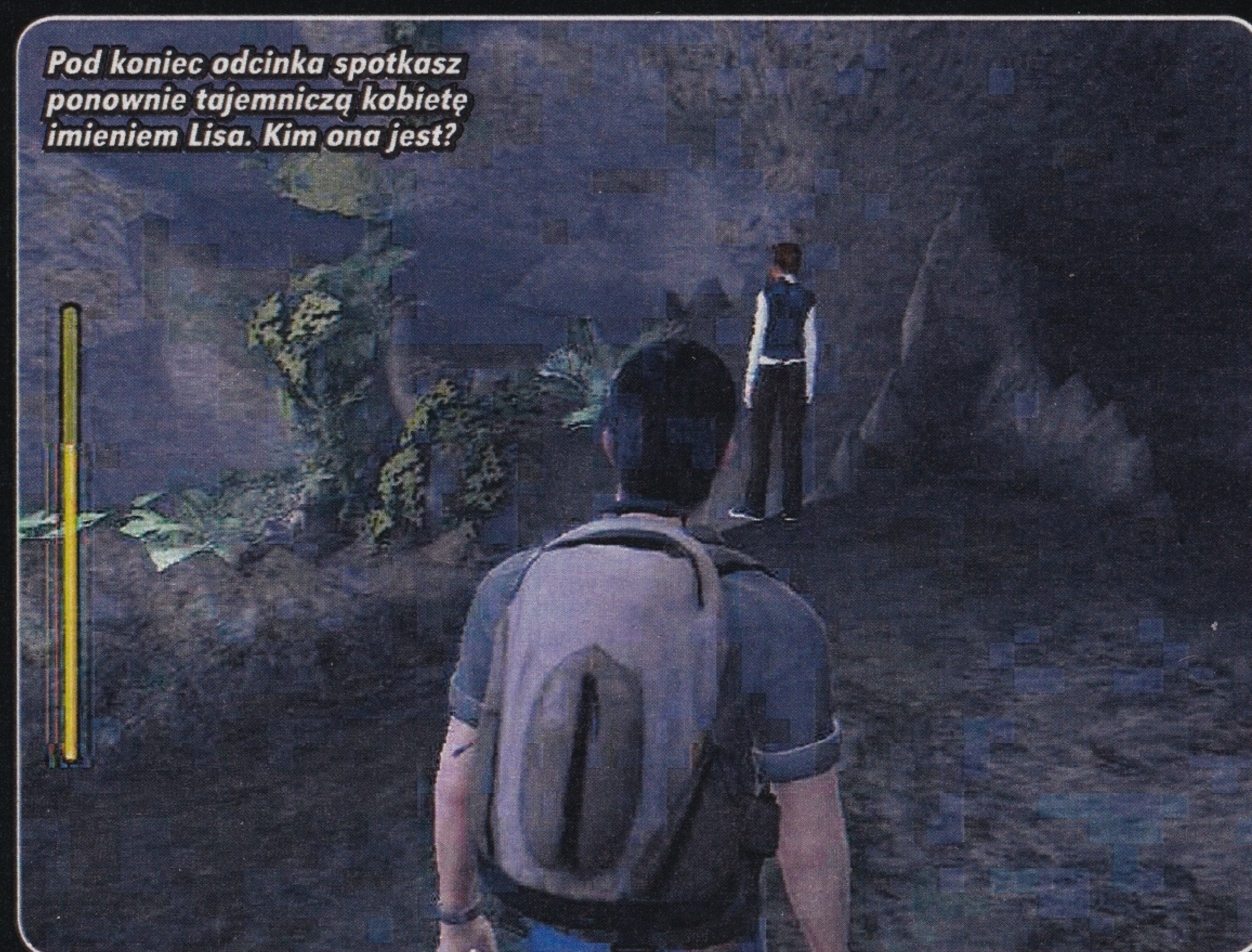
Zamień ponownie dwa słowa z Lockiem. Potem pójdź za nim ścieżką, która znajduje się obok Sayida. Jeszcze raz pogadaj z Lockiem, po czym wejdź do dżungli. **Do celu dotrzesz szybko dzięki licznym wskazówkom pomagającym odnaleźć drogę.** Po chwili znajdziesz się w nowej lokacji, w okolicy włazu. Podejdź do niego i zrób zdjęcie cyfrom widniejącym na pokrywie, a następnie pozbieraj leżące w pobliżu przedmioty. Porozmawiaj z Lockiem. Niebawem zostaniesz przeniesiony w nowe miejsce. Jeśli chcesz, wróć jeszcze w poprzednie i zrób zdjęcie snopowi światła wydostającemu się z włazu, by zaliczyć zadanie dodatkowe. Przejdź na ostatnio odkryty teren i pogadaj z Lockiem, który stoi kawałek za mostkiem. Za chwilę trafisz do jaskini, więc jeśli nie masz przynajmniej dwóch pochodni, musisz je zdobyć, handlując.

Wejdź do jaskini i podążaj za dobrze ci już znaną kobietą. **Znalezienie odpowiedniej drogi jest łatwe, musisz tylko uważać na wodospady.** Za jednym z nich znajduje się przepaść, więc bądź ostrożny. Po drodze możesz znaleźć dwie puszki z żywnością oraz pochodnię. Po wyjściu z jaskini zbliż się do Lisy (to imię kobiety, za którą biegłeś) i zagadaj do niej. Po krótkim przerywniku zeskocz ze skarpy. Podejdź do leżących nieopodal zwłok i zabierz kompas.

FLASHBACK



Stojąc za szybą, zrób zdjęcie kobiecie dyskutującej ze sklepikarzem, tak aby na fotce widoczny był także szyld sklepu (wisi nad głowami rozmówców). Rzuć okiem na leżącą w pobliżu notkę oraz na artykuł. Ponadto przesłuchaj nagranie. Aby zakończyć flashback, pogadaj ze sprzedawcą.


Pod koniec odcinka spotkasz ponownie tajemniczą kobietę imieniem Lisa. Kim ona jest?

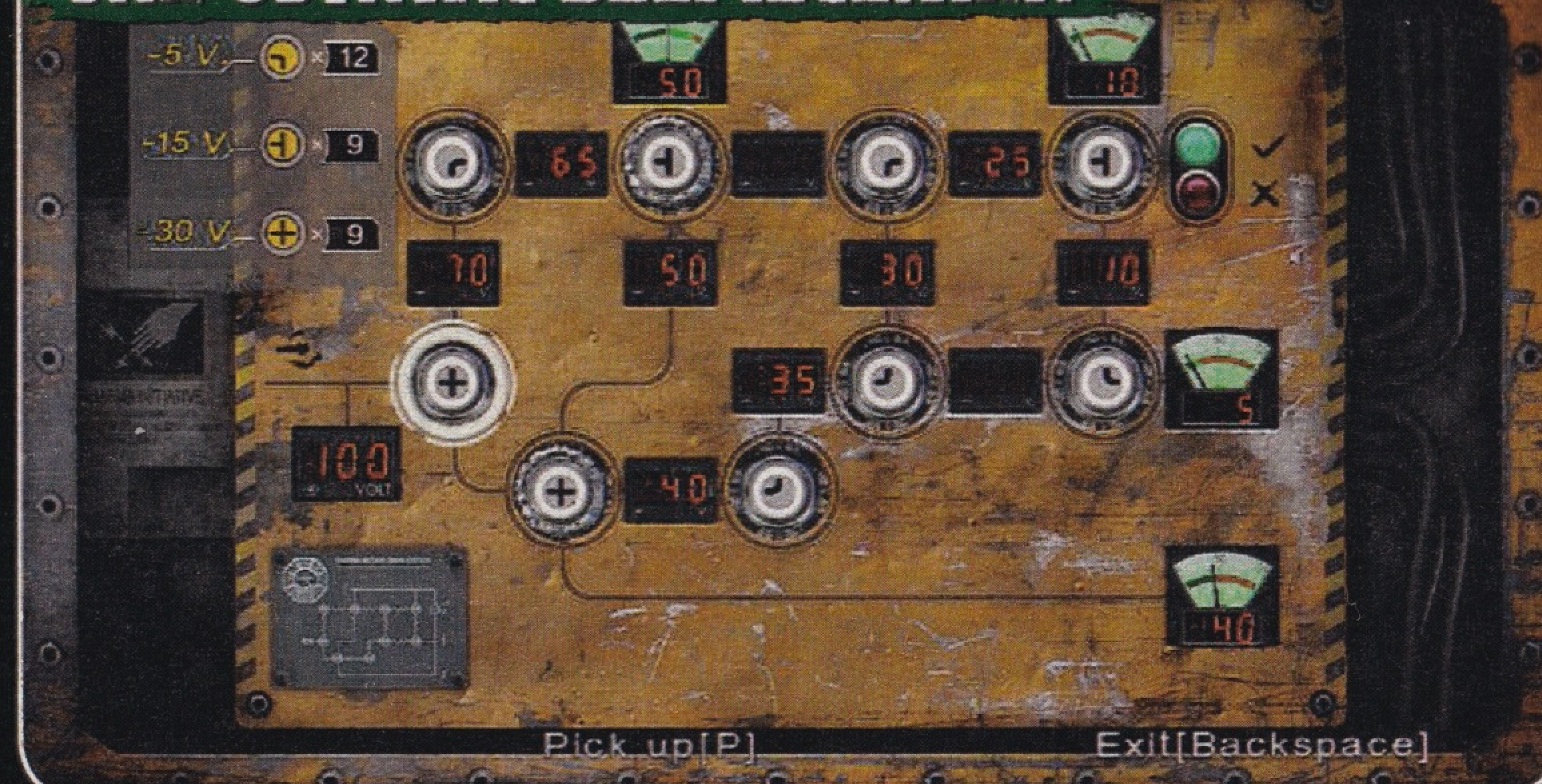
ODCINEK 4 - FORTY-TWO

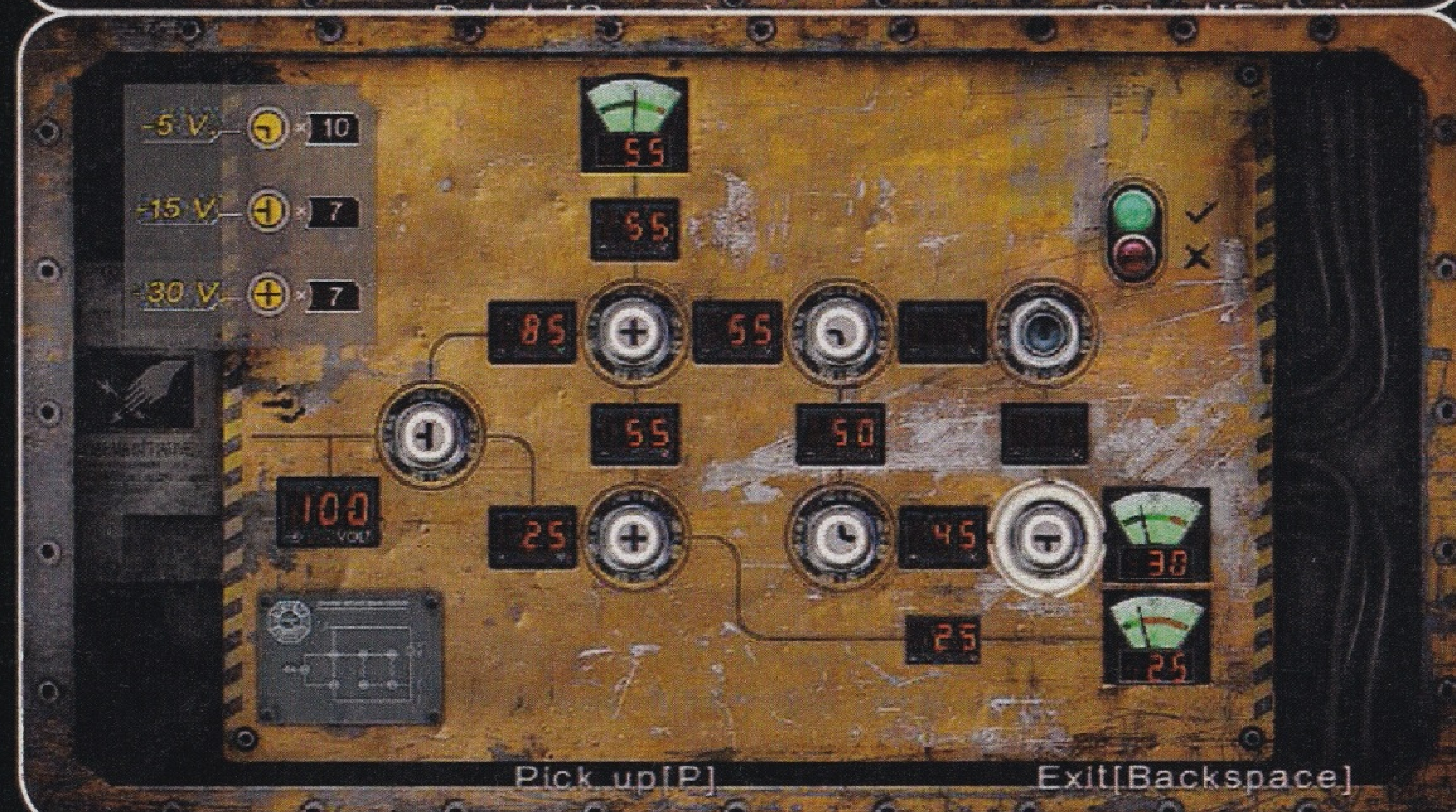
Zanim zabierzesz się za główne zadanie, możesz wykonać poboczne, polegające na sfotografowaniu trzech przedmiotów znajdujących się na plaży: gitary Sawyera, samolotu-zabawki Kate oraz wózka inwalidzkiego leżącego w krzakach. Potem porozmawiaj z rozbitkami: Kate, Sawyerem, Lockiem, Sun oraz Charliem. Pozbieraj z plaży owoce i butelki z wodą. Kiedy będziesz gotowy, wejdź do dżungli.

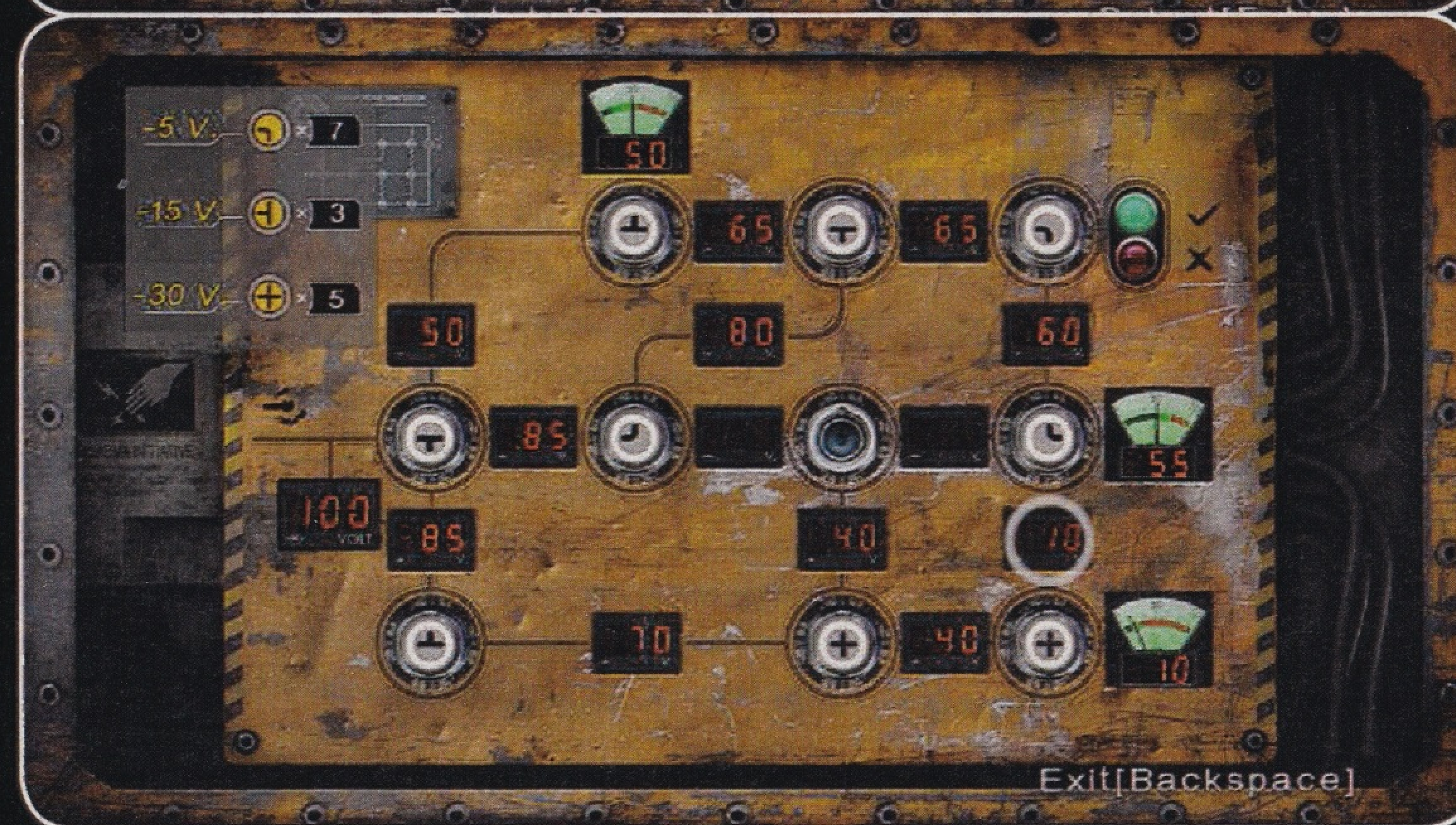
Idź do celu, korzystając z żółtych obiektów pozawieszanych na drzewach – one wskażą ci drogę. Niebawem spotkasz się z Desmondem. Zamień z nim parę słów, po czym przejdź do następnej lokacji. Znajdziesz się ponownie w pobliżu włazu. Zabierz stąd wartościowy batonik Apollo. Potem rusz w lewo, aż dotrzesz do niewielkiego bajorka. Pójdź w lewo, aby spotkać się z Sayidem. Porozmawiaj z nim i wróć na plażę.

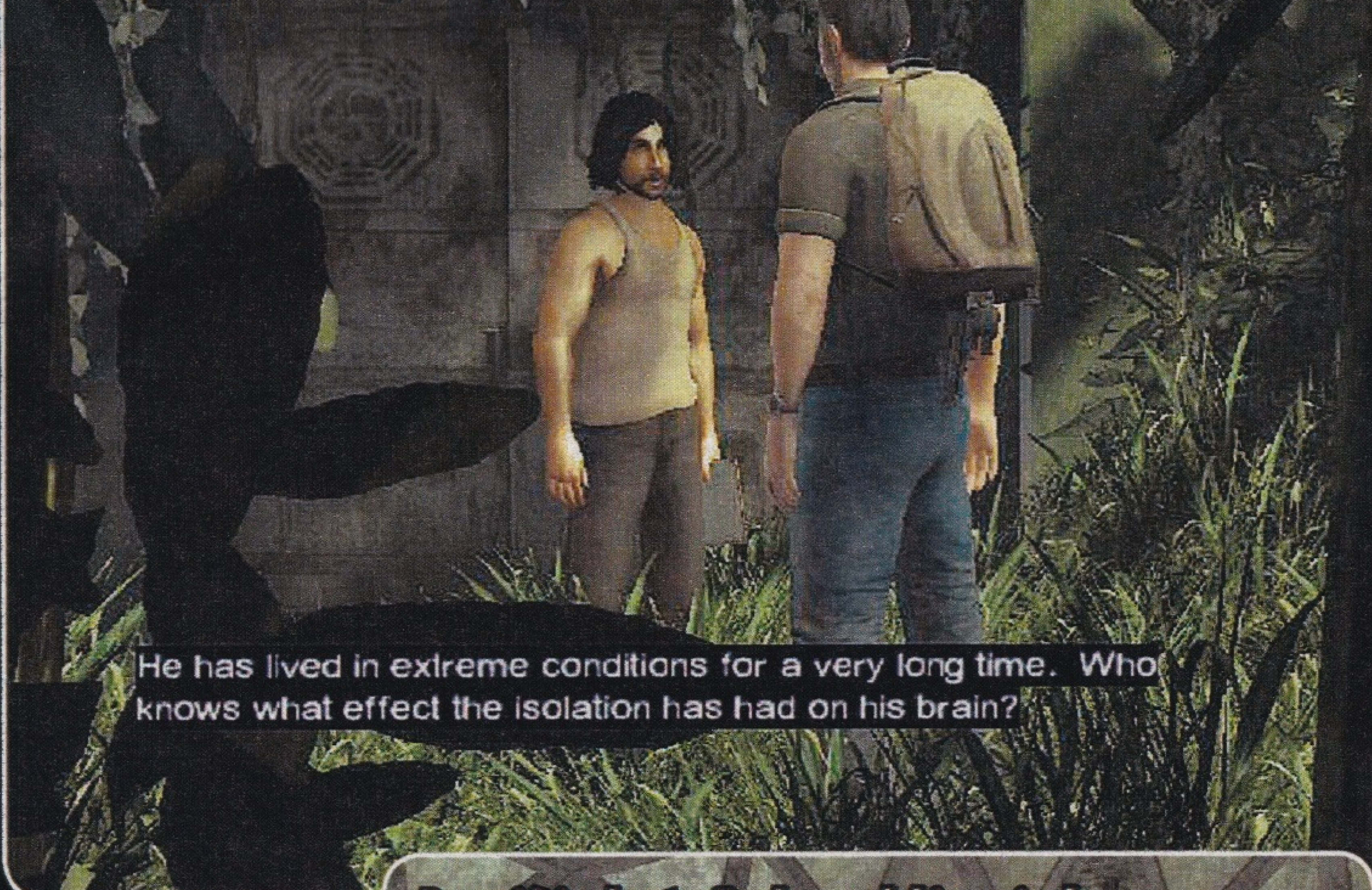
Jeśli masz ochotę, możesz teraz zająć się pobocznym zadaniem, którego wykonanie pozwoli ci dostać się do tajnej stacji medycznej. **Musisz odnaleźć następujące przedmioty w takiej oto kolejności: walizka** (pod zadaszeniem jednej z chatek), **muszle** (leżą na piasku, niedaleko morza), **części samolotu** (w krzakach), **skrzynia** (jest charakterystyczna, znajdziesz ją na prawo od części samolotu), **wózek na żywność** (tuż obok Hurleya), **kostki**

JAK USTAWIĆ BEZPIECZNIKI?

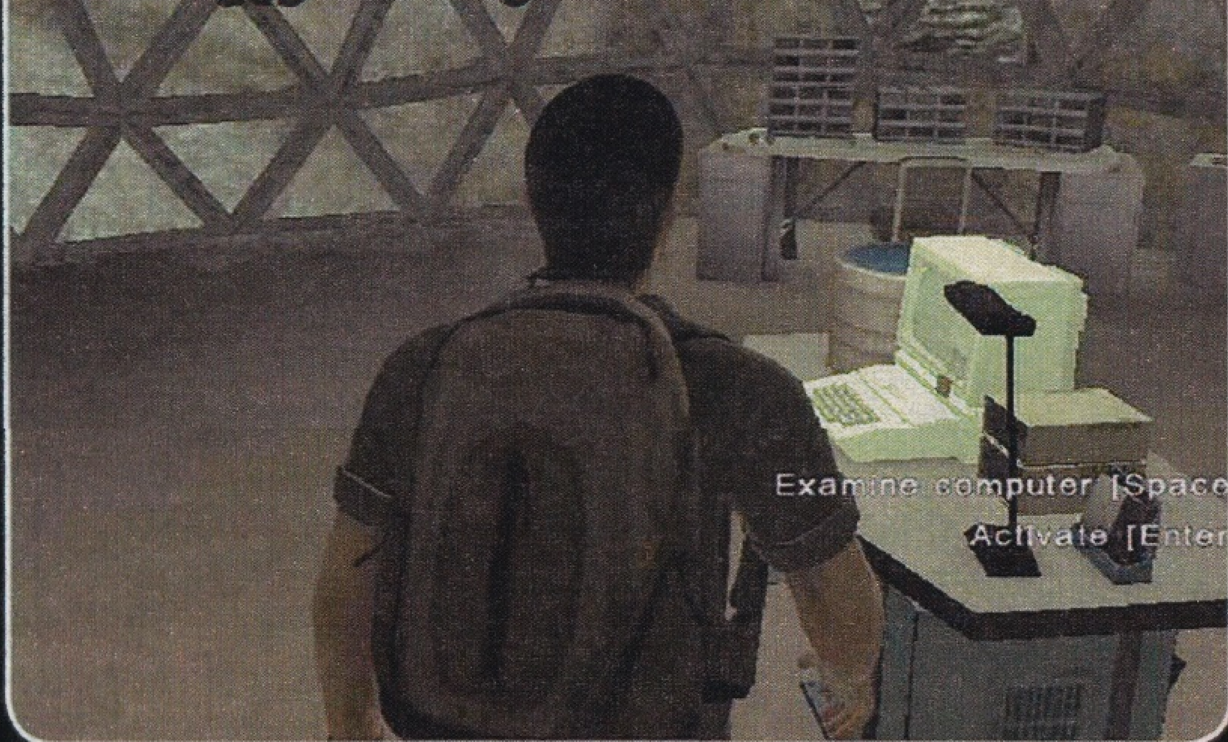








Sayid pozwoli ci wejść do stacji badawczej, ale wcześniej będziesz sobie musiał przypomnieć... jak się nazywasz.



Po wejściu do stacji od razu dobierz się do komputera i wstukaj odpowiedni ciąg liczb, aby uspokoić tykający licznik, odmierzający czas do wybuchu.

do gry w domino (niedaleko Charliego). Jeśli zrobiłeś wszystko tak jak trzeba, na ekranie pojawi się okienko z informacją o opcji przejścia do nowej lokacji, stacji medycznej. W środku będziesz mógł zaliczyć kolejne zadanie poboczne, fotografując logo Dharmy. Pozbieraj batoniki Apollo i wracaj na plażę, by porozmawiać z Hurleyem. Weź udział w kolejnym flashbacku.

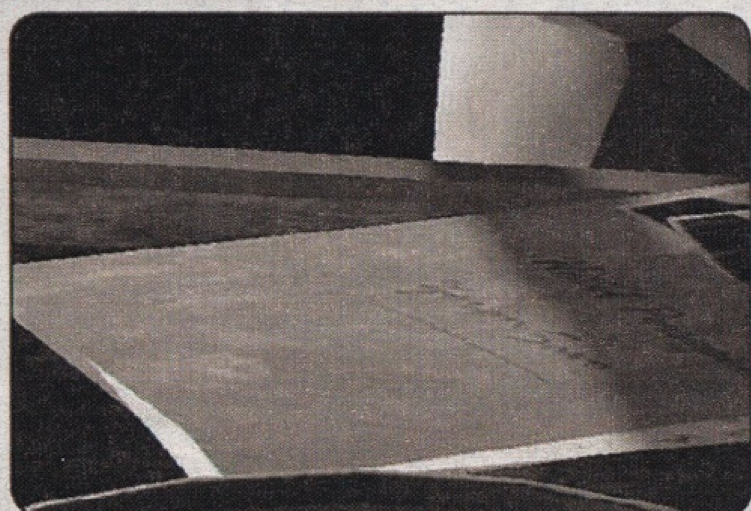
Wróć do dżungli i ponownie pogadaj z Sayidem. Dostań się do stacji badawczej Łabędź. Skorzystaj z pierwszego napotkanego panelu elektrycznego i **poukładaj bezpieczniki tak, aby zapewnić choćby niewielkie zasilanie**. Otworzysz w ten sposób drzwi do kolejnego pomieszczenia. Wejdź do niego i udaj się do sali z komputerem. Wpisz do niego następujące liczby: 4 8 15 16 23 42 (bez przecinków), po czym wciśnij Enter.

Pozbieraj ze stacji badawczej WSZYSTKIE bezpieczniki. Jest ich tutaj bardzo dużo, więc czeka cię trochę chodzenia i szukania. Przy okazji znajdziesz także inne przedmioty. Aby wykonać zadanie poboczne, sfotografuj trzy elementy otoczenia: malowidło ścienne, szafkę na medykamenty oraz ubrania wiszące niedaleko sypialni. Zrób zdjęcie także książce, która stoi na półce w salonie, oraz roboczym ciuchom Dharmy, które wiszą w łazience.

Najwyższa pora, aby rozprawić się z trzema panelami elektrycznymi znajdującymi się na terenie stacji. Na sąsiedniej stronie znajdziesz prawidłowe ułożenie bezpieczników...

Po aktywowaniu wszystkich trzech paneli obejrzysz krótką scenkę. Przejdź do sali z komputerem. Zrób tutaj zdjęcie malunkowi widocznemu na drzwiach. Następnie **podejdź do klawiatury. Wpisz hasło: VIA DOMUS i zdecyduj się na opcję D.** W teście na inteligencję wklep odpowiedzi: 63 oraz L. Wybierz: A, potem B i na koniec C. Następnie jeszcze raz wybierz warianty o tych literach (w takiej samej kolejności). Aby zresetować licznik odmierzający czas, wpisz ponownie kod: 4 8 15 16 23 42. Na koniec skieruj się w stronę wyjścia.

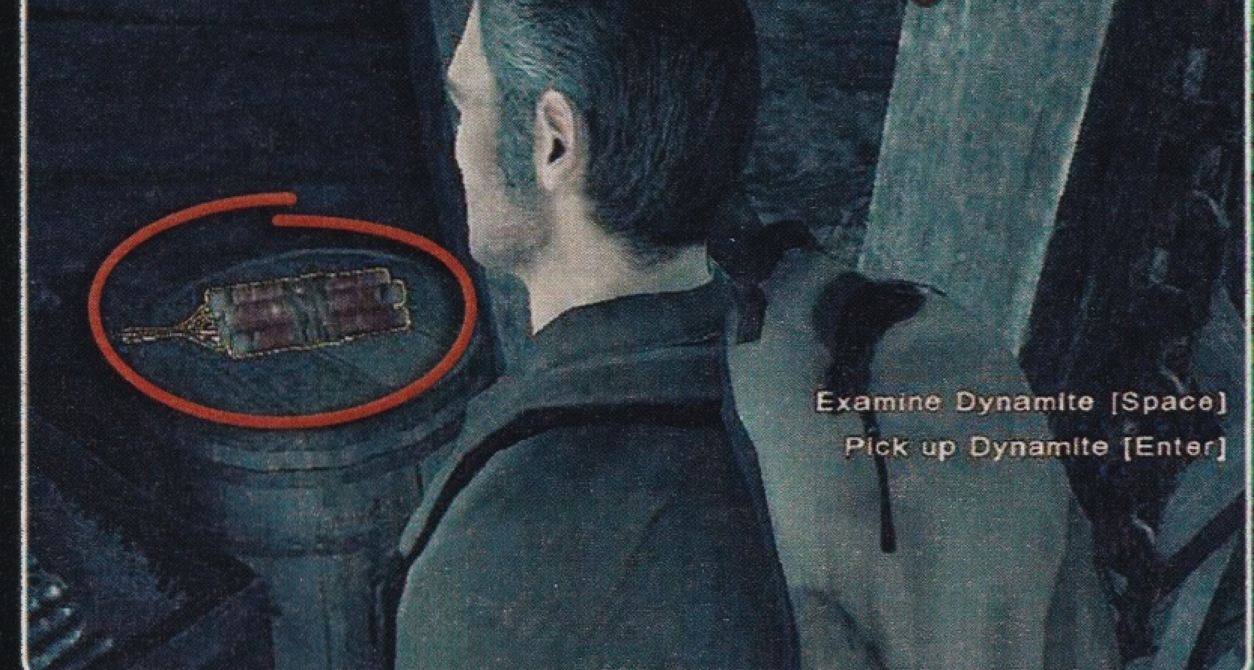
FLASHBACK


Zrób zdjęcie dokumentom, na których sprzedawca Rico trzyma ręce. Trik polega na tym, żebyś sfotografował papiery, gdy mężczyzna je odsłoni. Po pstryknięciu fotki odsłuchaj nagranie, przeczytaj list i rzuć okiem na folder. Potem porozmawiaj z Rico.

ODCINEK 5 - HOTEL PERSEPHONE

Jedyną rzeczą, jaką możesz zrobić w tej ciemności, jest wyposażenie się w zapalniczkę. Kiedy w pomieszczeniu zapali się światło, podejdź do drzwi, by zamienić dwa słowa z Kate. Teraz nastąpi flashback.

Porozmawiaj ponownie z Kate, aby wydostać się z celi. Po wyjściu pogadaj z kobietą raz jeszcze. Możesz przeszukać stację badawczą w poszukiwaniu licznych „skarbów". Skorzystaj z komputera i wybieraj następujące opcje: A, D, A, B. W tym momencie obok siedzącej Kate zobaczysz tajemniczo wyglądającą mapę. Sfotografuj ją. Wyjdź na zewnątrz i pójdź w kierunku przeciwnym do stacji. **Przejdź przez bajoro, a potem pod wodospadem, aby dojść do zamkniętych drzwi.** Zbadaj je, po czym wróć na plażę.



Z pokładu Czarnej Perły zabierz dynamit. Ale uważaj: nie możesz biegać, kiedy masz go w dłoniach!


Od Charliego będziesz mógł kupić pistolet i amunicję. Jeśli cię stać, zrób to.

Pogadaj z Hurleyem oraz Charliem. **U tego drugiego kup pistolet i amunicję, jeśli jeszcze ich nie masz** (jeżeli zdobyłeś magazynek wcześniej, nie musisz mieć drugiego – jeden w zupełności wystarczy). Przedostań się do włazu. Po lewej stronie od wejścia do lokacji trafisz na dwie flagi. Skorzystaj z czerwonej, aby przejść na Mroczne Terytorium.

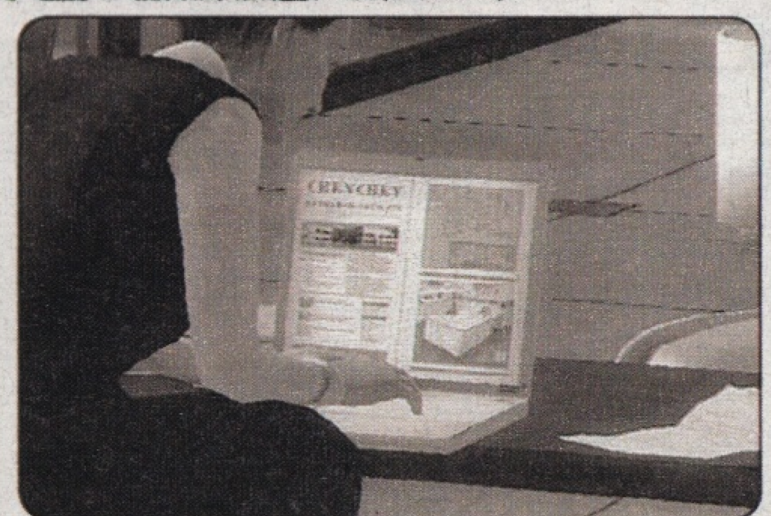
Jeśli będziesz szedł tak, jak wskazują flagi, trafisz do głównego celu. Jednak jeśli chcesz, możesz pójść na prawo od wejścia do lokacji i kilka kroków za charakterystycznymi drzewami, stanowiącymi schronienie przed czarnym dymem, znajdziesz furgonetkę Dharmy. Sfotografuj ją, aby wykonać zadanie poboczne. Przejście przez Mroczne Terytorium jest o tyle trudne, że po okolicy snuje się znany ci już dym. Aby się przed nim uchronić, korzystaj z kryjówek. Po czym rozpoznać, że czarna chmura jest blisko? **Obserwuj dokładnie okolicę i nasłuchuj charakterystycznego dźwięku.**

Pójdź tak, jak wskazują flagi, aby dostać się do nowej lokacji. Kilka kroków po wejściu do niej zastrzel tubylca, który otworzy do ciebie ogień z góry. Rusz dalej w tamtym kierunku i, **idąc przez dżunglę, odbij w lewo, aby trafić na statek zwany Czarną Skałą. Wejdź na pokład** i sfotografuj szkielet. Weź leżący na nieodległej skrzyni dynamit i skieruj się w stronę wyjścia. Uwaga: NIE możesz biegać z dynamitem w dłoniach.

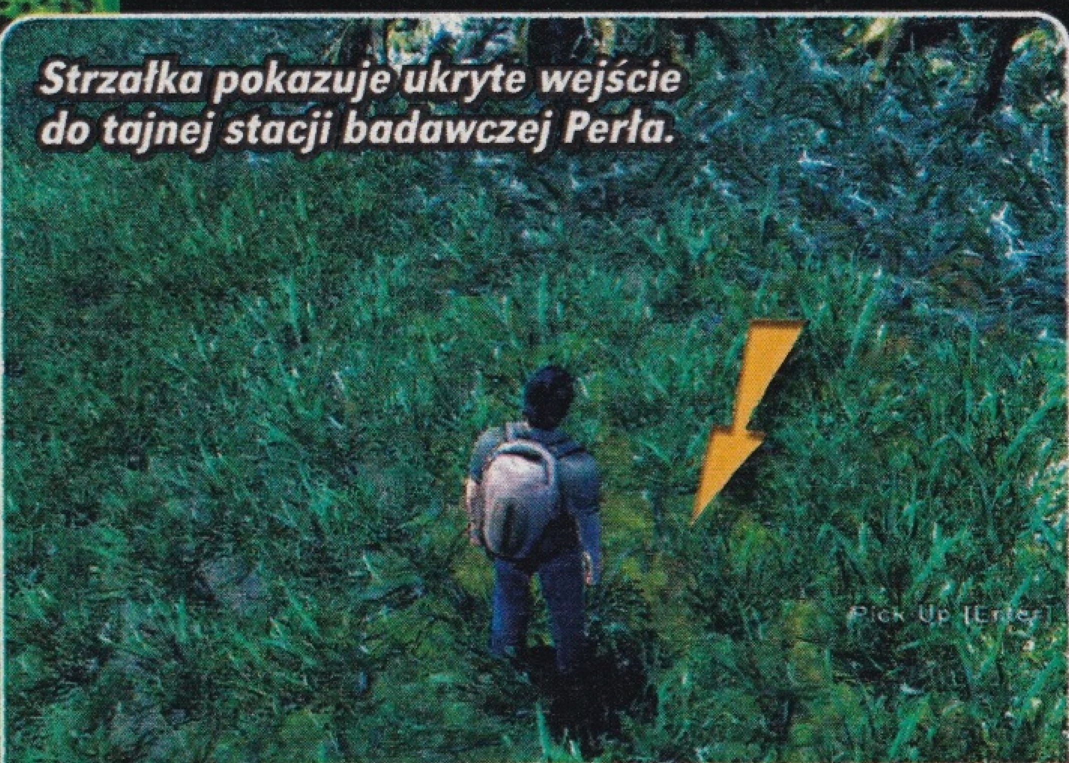
Wróć na Mroczne Terytorium i bardzo, ale to bardzo ostrożnie kieruj się w stronę przejścia prowadzącego do włazu. Ucieczka przed czarnym dymem będzie o tyle trudna, że nie możesz biegać. Dlatego **nasłuchuj, czy Potwór się nie zbliża i rozsądnie korzystaj z kryjówek.** Kiedy dostaniesz się do lokacji z włazem, przejdź ponownie do korytarza z zamkniętymi drzwiami na końcu. Zamontuj na nich dynamit, odejdź parę kroków i strzel w niego. Pójdź do nowej lokacji.

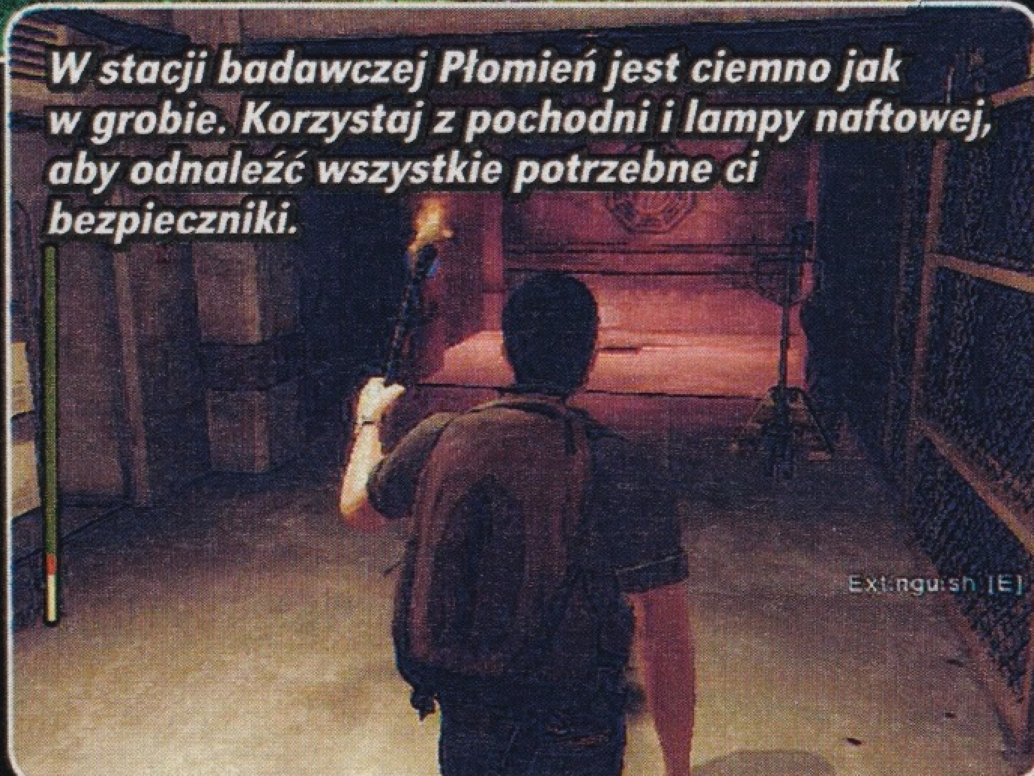
Okaże się nią ukryte pomieszczenie stacji badawczej Łabędź. Skorzystaj ze znajdującego się tutaj komputera. **Wciśnij Enter, a następnie wpisz: 8, R, 493. Potem jeszcze raz klepnij Enter, po czym wybierz kolejno opcje: A, B, C.**

FLASHBACK


Sfotografuj laptopa, z którego korzysta Lisa. Na zdjęciu poza nią i komputerem muszą być widoczne: kartka i lampka. Po cyknięciu fotki przyjrzyj się folderowi oraz listowi (leżą obok kobiety), a także odszukaj nagranie (jest niedaleko centrum hallu). Na koniec porozmawiaj z Lisą.

Odcinek 6 - Whatever it takes


Strzałka pokazuje ukryte wejście do tajnej stacji badawczej Perła.


W stacji badawczej Płomień jest ciemno jak w grobie. Korzystaj z pochodni i lampy naftowej, aby odnaleźć wszystkie potrzebne ci bezpieczniki.

Odcinek ten rozpoczyna się od ucieczki przed czarnym dymem. Prawdopodobnie będziesz potrzebował kilku prób, aby dobiec do końca trasy. **Trudność polega na tym, aby w odpowiednich momentach skakać (Enter) i robić wślizg (spacja).** Po zakończeniu tego etapu będziesz miał okazję porozmawiać z Juliet. Czas na flashback.

Po powrocie myślami na Mroczne Terytorium ponownie porozmawiaj z Juliet. Pomoże ci ona przejść do dalszej części lokacji. Jeśli chcesz, możesz teraz udać się w prawo, na dużą łąkę. Po prawej stronie znajdziesz zejście do stacji badawczej Perła (spójrz na screen powyżej). W tamtejszym korytarzu sfotografuj logo Dharmy. Kawałek dalej znajduje się komputer, za pomocą którego możesz skontaktować się z innymi stacjami. **Odwiedzenie tego miejsca nie jest konieczne, to tylko smaczek dla wielbicieli serialu.**

Wróć do miejsca, w którym stoi Juliet. Jeśli chcesz, możesz z nią pohandlować. Potem skorzystaj z przejścia znajdującego się na prawo od kobiety, aby pójść w głąb dżungli. **Wnet trafisz do stacji badawczej Płomień. Zbadaj ją dokładnie, korzystając z pochodni i lampy naftowej.** Wewnątrz znajdziesz liczne bezpieczniki i przedmioty, takie jak puszki z jedzeniem czy piwem. Niebawem dojdziesz do pomieszczenia z monitorami. Kilka kroków za nim będzie panel elektryczny. Ułóż bezpieczniki tak, jak jest to pokazane na screenie u dołu strony.

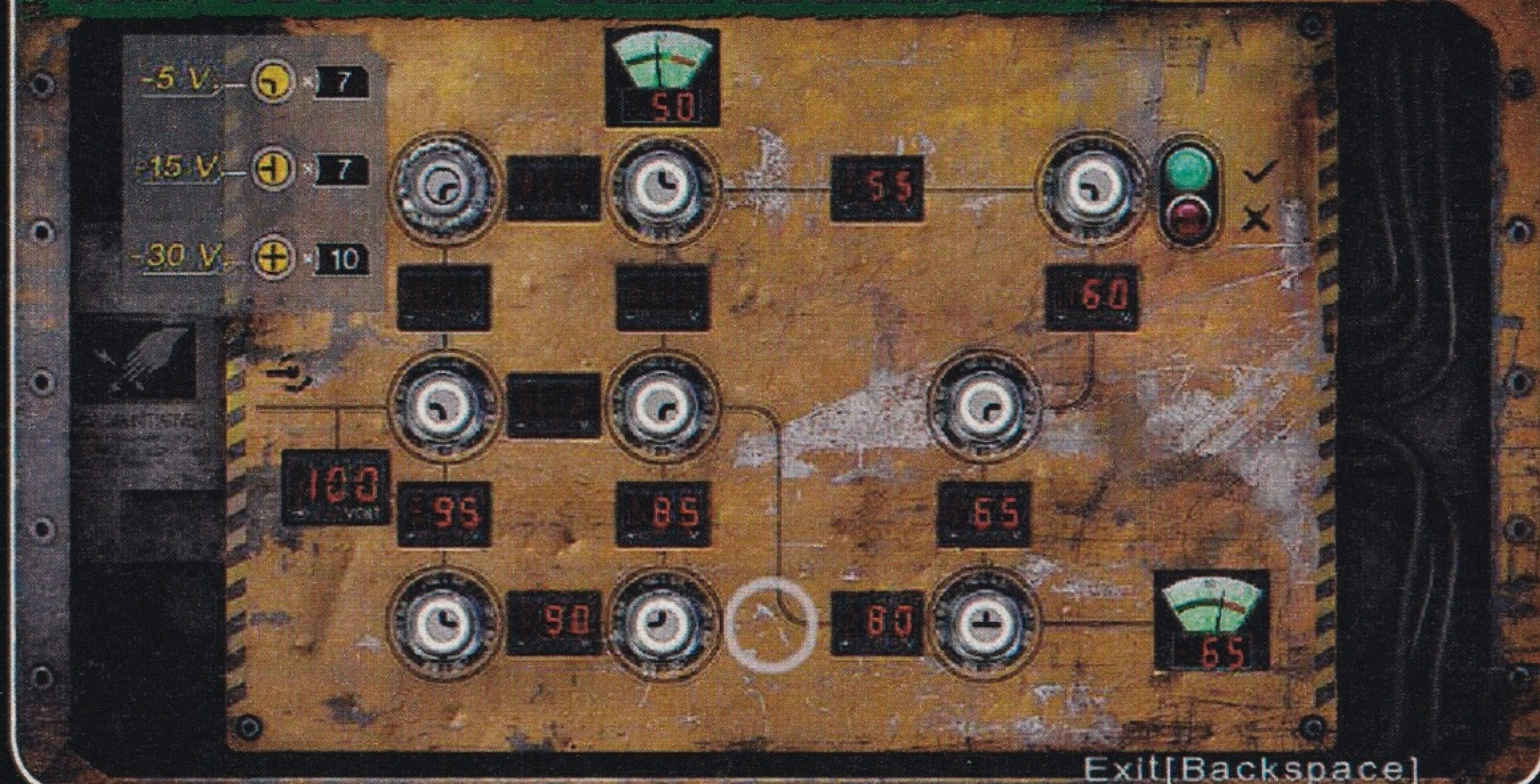
Pozbieraj wszystkie bezpieczniki i pójdź dalej. W kolejnych pomieszczeniach będziesz słyszał nieznajome głosy. Możesz je z czystym sumieniem zignorować. Na jednym ze stołów zobaczysz mapę. Sfotografuj ją, aby wypełnić kolejne zadanie poboczne. **W ostatnim pokoju natkniesz się na mężczyznę w garniturze. Wyciągnij pistolet i zastrzel go.**

Flashback



Tym razem trzeba zrobić zdjęcie Lisie rozmawiającej z ochroniarzem. Na fotografii musi być widoczny jego pistolet. Po wykonaniu tego zadania rozejrzyj się po okolicy. Znajdziesz pamiętnik, księgę gości i gazetę. Przyglądnij się tym trzem przedmiotom. Aby zakończyć flashback, pogadaj z Lisą, a następnie z ochroniarzem.

Jak ustawić bezpieczniki?



Odcinek 7 - Worth a thousand words


To Jacka musisz doprowadzić do Czarnej Perły. Spotkasz go na plaży tuż po swoim powrocie na powierzchnię.


W tym odcinku czeka cię kilka, a może nawet kilkanaście minut zbierania bezpieczników. Potrzebujesz ich odpowiednio: 5, 6 i 3.

Pogadaj ze stojącym za szybą Tomem. Po tej rozmowie przyjdzie czas na flashback.

Pogadaj jeszcze raz z Tomem i poczekaj, aż otworzy twoje drzwi. Wyjdź z celi. Zabierz się teraz za wnikliwe badanie pobliskich pomieszczeń. **Koniecznie musisz znaleźć pięć bezpieczników pierwszego oraz sześć drugiego rodzaju.** Potem przejdź do lokacji z basenem, mostkiem i komputerem. Skorzystaj z maszyny, wciskając Enter i wpisując następujące rzeczy: 44, H, B. Potem ponownie klepnij Enter i wybierz opcje: A, B, C. Weź z urządzenia, które wynurzyło się z wody, trzy bezpieczniki trzeciego typu. To komplet.

Teraz możesz udać się do drzwi, przy których znajduje się panel elektryczny. Ułóż bezpieczniki jak na zdjęciu niżej.

Wejdź do nowego pomieszczenia i podejdź do stołu, by pogadać z Benem oraz Juliet. **Niebawem zostaniesz przeniesiony z powrotem na plażę. Odszukaj Jacka i porozmawiaj z nim.** Potem rusz w stronę Czarnej Skały. Na miejscu ponownie zamień dwa słowa z Jackiem. Dostań się na pokład statku. Tym razem wejdź na górę i idź przed siebie. Niebawem wyświetli się już ostatni w grze flashback. Nie musisz jednak w jego trakcie nic robić. Wystarczy, że go obejrzysz.

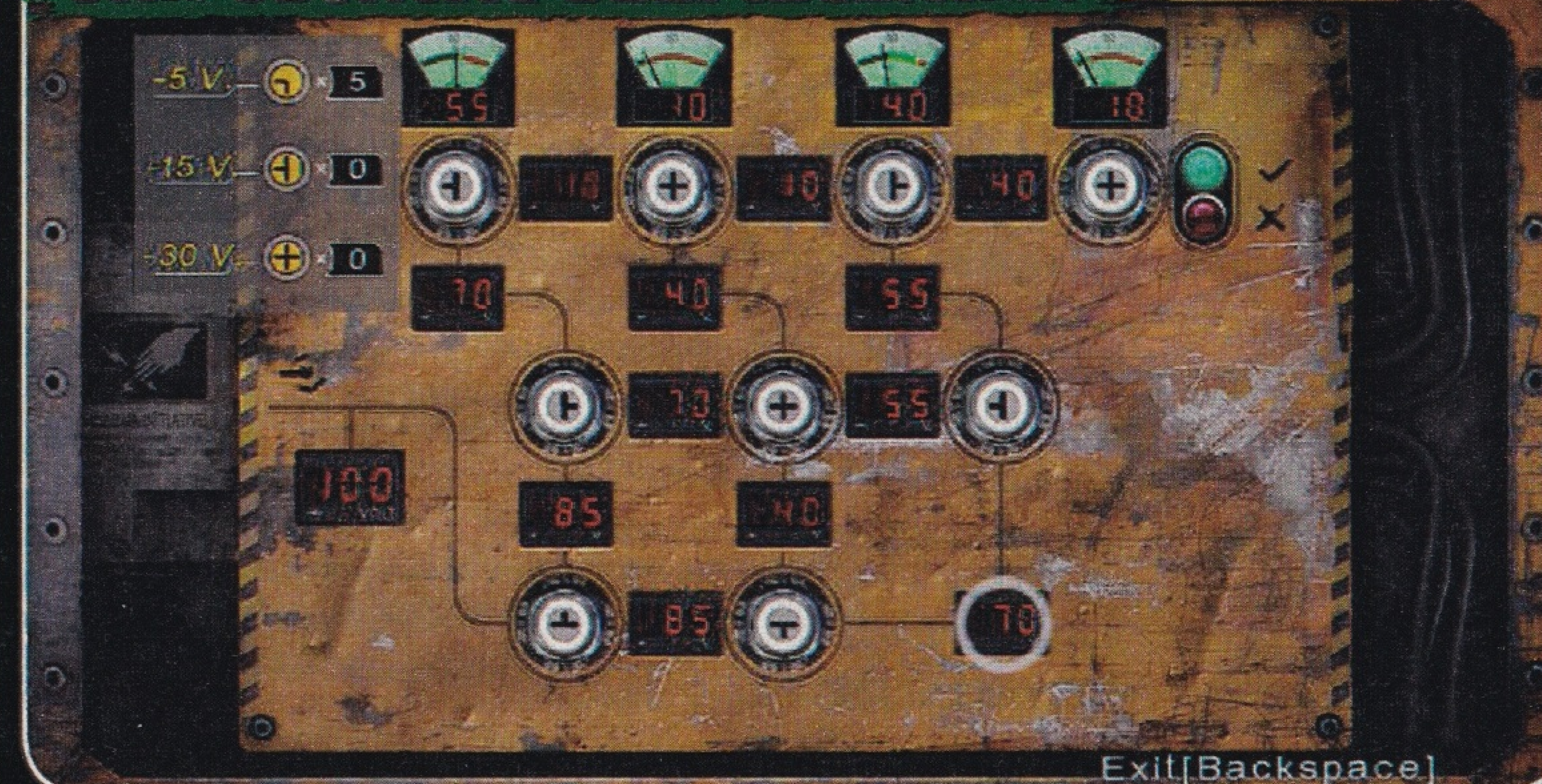
Po flashbacku ustaw się przed Kate i strzel w dynamit. Obejrzyj scenkę i przygotuj się do kolejnego etapu biegowego. Tym razem jesteś ograniczony czasowo. **Biegnij szybko i jednocześnie bądź ostrożny.** Niebawem będziesz mógł odbyć ostatnią rozmowę z Lockiem. Chwilę potem udaj się w kierunku dużej łodzi, aby zakończyć grę.

Flashback



Przejdź do pomieszczenia po lewej, potem idź dalej w lewo i znajdź kryjówkę. Stamtąd obejrzyj, jak do środka wchodzi dwóch mężczyzn. Jednak to nie oni są ważni, a walizka, którą jeden z nich przekazuje drugiemu. Sfotografuj ją w taki sposób, aby na zdjęciu widoczne było logo Hanso Foundation. To tyle w tym flashbacku.

Jak ustawić bezpieczniki?



Autor: Roland

Wideo pod kontrolą

Standard High Definition pozwolił na ogromny skok w jakości obrazu wideo. Wraz z nim pojawiły się nowe formaty zapisu filmów. Do ich odtwarzania trzeba odpowiednio przystosować PeCeta.

Jeszcze kilkanaście lat temu szczytem marzeń był odtwarzacz VHS. Wraz z rozwojem technologii pojawiły się filmy DVD, które na początku, tak jak obecnie Blu-ray, stawiały spore wymagania przed urządzeniem odtwarzającym. Dla komputera płynne prezentowanie obrazu DVD było tak dużym wyzwaniem, że na początku instalowano nawet dodatkowe karty, które wspomagały procesor w odtwarzaniu wideo. Dziś **podobny problem PeCety mają z filmami w wysokiej rozdzielczości (High Definition, HD).**

Filmy na dyskach DVD zapisane są standardowo w rozdzielczości nie większej niż 720 x 576 pikseli i odtwarzanie ich to obecnie żaden kłopot dla typowego PeCeta. O ile na telewizorze (który wskutek swojej niedoskonałości wiele wad ukrywa) obraz z DVD prezentuje się najczęściej bardzo dobrze, to już **zwykły komputerowy monitor LCD czy CRT pozwala uwidocznić niedociągnięcia niskiej rozdzielczości.** Ludzkie oko jest w stanie dostrzec o wiele więcej detali, niż widać na DVD, dlatego powstał standard HD, dzięki któremu możemy cieszyć się dużo wyższą jakością. Oferują ją właśnie filmy w formacie HD DVD lub Blu-ray. Tryb 1080p (1920 x 1080 pikseli) ma sprawić, że o zwykłym DVD szybko zapomnisz. Taka drastyczna zmiana rozdzielczości niosła ze sobą potrzebę przygotowania nowych kodeków, które byłyby odpowiednie do wymogów standardu HD. Powstały więc H.264 oraz VC-1. Filmy na obu nośnikach używają obu kodeków, decyzja co do wyboru jednego z nich należy do dystrybutora. Bitrate wzrósł z typowych 10 Mbps dla DVD do aż 30 czy nawet 40 Mbps w przypadku Blu-ray. Tylko naprawdę wydajny komputer sprawnie poradzi sobie z dekodowaniem tak zaawansowanych standardów. Sam procesor w typowym PeCecie jest po prostu za słaby. Choć **najnowsze jednostki radzą sobie z płynnym wyświetlaniem obrazu w wysokiej rozdzielczości**, okupują to bardzo dużym zużyciem mocy. Ten problem trzeba było jakoś rozwiązać.

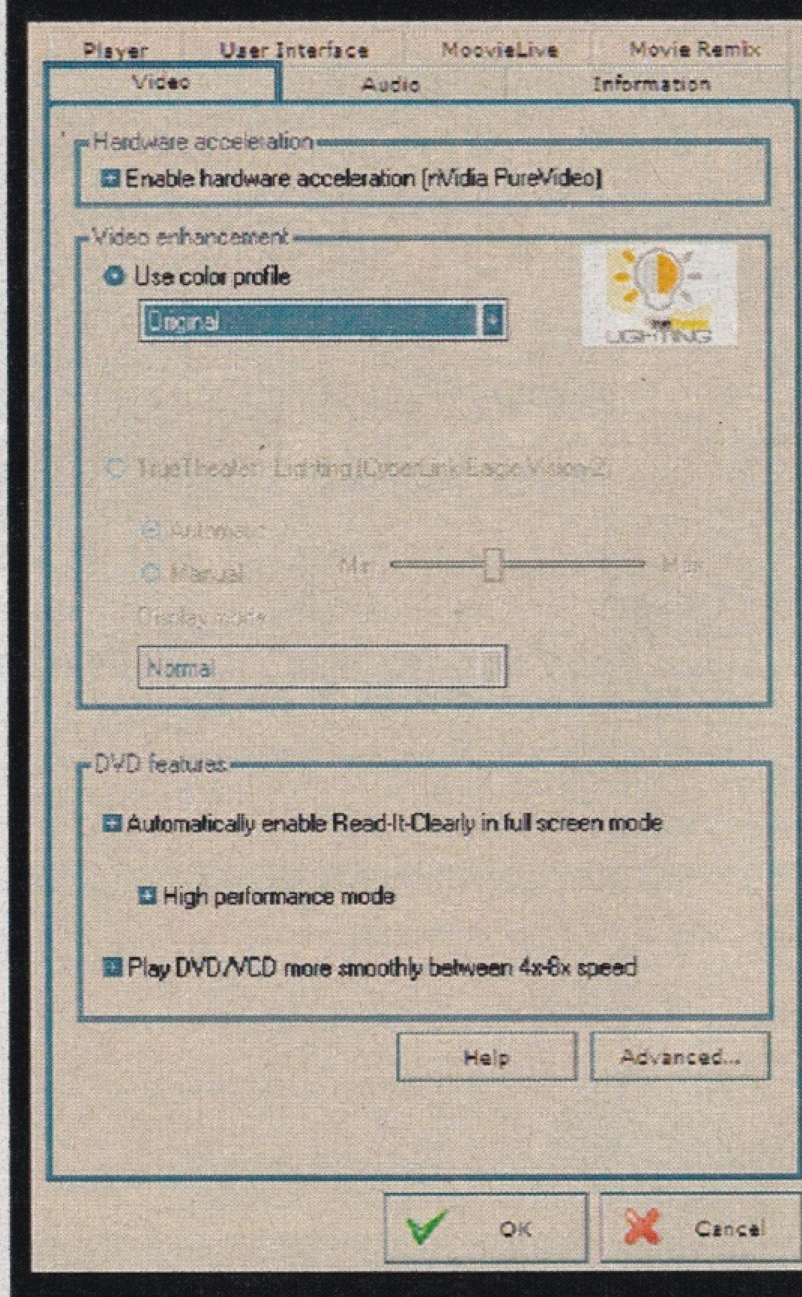
Tylko naprawdę wydajny komputer poradzi sobie z dekodowaniem zaawansowanych multimediów.

Dziś użytkownicy PC oczekują, że filmy wideo oglądane na różnych ekranach będą odtwarzane płynnie, bez zakłóceń i zniekształceń oraz przy zachowaniu najwyższej jakości, jaką daje standard High Definition. Najlepszym sposobem na osiągnięcie tego celu jest wykorzystanie karty graficznej. Żebyś nie musiał instalować kolejnych modułów, producenci sprzętu zdecydowali się umieścić na swoich GPU dodatkowe chipy, które niemal całkowicie odciążają procesor z obliczeń związanych z dekodowaniem filmów. To właśnie akceleracja wideo. Na papierze wszystko wygląda jak zwykle wspaniale. Czar pryska, gdy sprawdzisz, jak jej możliwości wyglądają w praktyce. Ogrom najróżniejszych kodeków i formatów sprawia, że tak naprawdę nie wiadomo, co, czym i jak da się akcelerować. Choć twoja karta graficzna oferuje możliwość wsparcia dekodowania wideo, możesz nie zdawać sobie sprawy, jakie ma tryby poprawy obrazu i jak je uaktywnić.

GPU może ułatwiać dekodowanie filmów nie tylko w wysokiej rozdzielczości. Pomysł na akcelerację pojawił się za czasów świetności płyt DVD i dlatego karty graficzne nadal nie mają problemu ze wsparciem filmów w tym formacie. **Możesz sprzętowo dekodować także pliki MPEG lub VOB**, które kolekcjonujesz na dysku twardym. Microsoft zadbał również o dołączenie do tego zbioru standardu WMV. Wszystkie wymienione formaty (w przypadku VOB wystarczy zmienić rozszerzenie na MPEG)

Konfiguracja PowerDVD

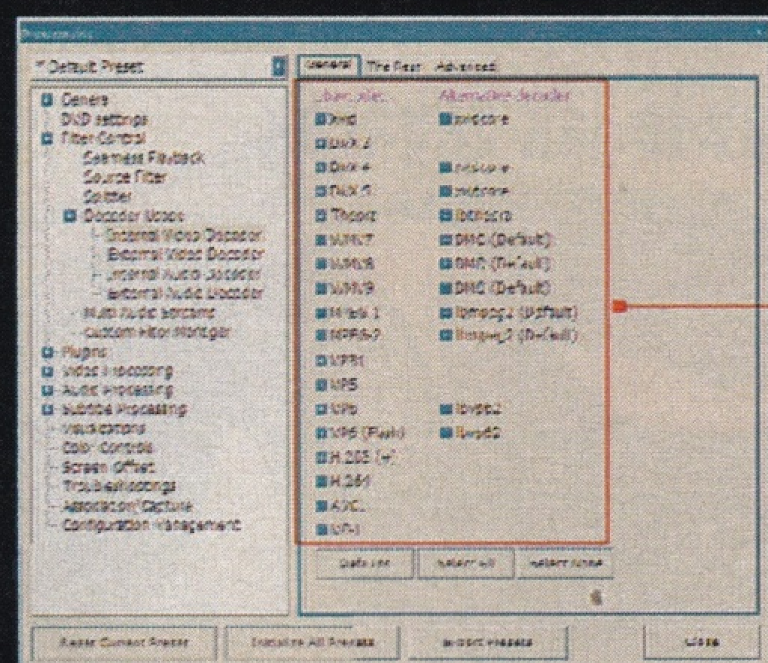
Zmiana ustawień w PowerDVD jest bardzo prosta. W opcjach przejdź do zakładki wideo i skonfiguruj ją według wzoru. Dzięki temu akceleracja wideo będzie aktywna.



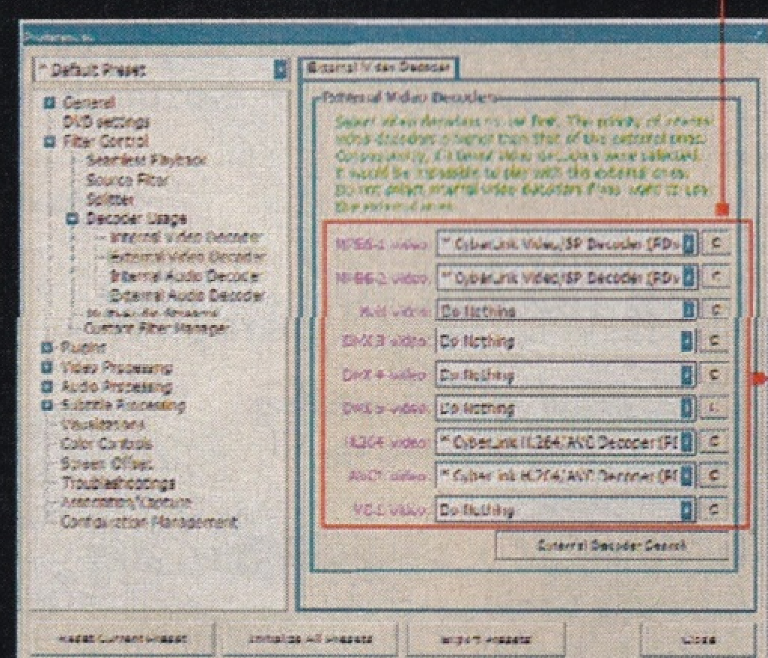
Konfiguracja KMPlayer

Odpowiednio konfigurując KMPlayer, możesz uzyskać akcelerację karty graficznej dla materiału wideo w wielu formatach. Zanim przejdziesz do ustawień, upewnij się, że w systemie jest zainstalowana pełna wersja PowerDVD oraz najnowsze sterowniki do karty graficznej.

Po uruchomieniu programu naciśnij F2, by wejść w ustawienia opcji. Następnie odznacz część wewnętrznych dekoderów, aby móc zastąpić je zewnętrznymi.



Teraz przejdź do zakładki i skonfiguruj ustawienia zgodnie ze wzorem.



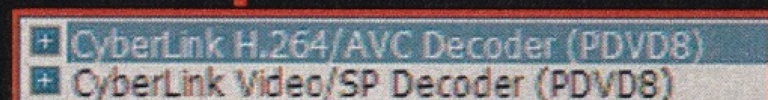
W tym celu kliknij na:

External Decoder Search

Następnie w nowym oknie na:

Add System Codec

Teraz z listy systemowych dekoderów dodaj:



Wtedy będziesz mógł przypisać dekodery do określonych formatów wideo – zgodnie ze wzorem.

da się odtwarzać z akceleracją za pomocą darmowego Windows Media Player 11, jeśli będziesz pamiętał o instalacji poprawek z witryny Windows Update i najnowszych sterowników do karty graficznej. Takie wspomaganie projekcji niestety nie działa na filmy skompresowane kodekami DivX, XviD, QuickTime czy Real Media. Nie uświadczysz jej też po instalacji darmowych pakietów z kodekami i w programach typu ALLPlayer. Rolę Windows Media Player może też przejąć znacznie bogatszy w opcje KMPlayer.

O ile starsze pliki wideo da się dekodować z akceleracją darmowym oprogramowaniem, tak ogromne schody zaczynają się, gdy mowa o formatach HD. Jest ich kilka, a pełne wspomaganie ich odtwarzania oferuje jedynie płatna aplikacja PowerDVD. **Posiadanie samej karty graficznej nie wystarczy!** Na dodatek, aby otrzymać wsparcie dla filmów HD, musisz zakupić PowerDVD w wersji Deluxe lub Ultra. Trzeba zatem wydać niemało, bo aż 70 dolarów! Jedyny plus tego stanu rzeczy jest taki, że dekodery instalowane przez PowerDVD w systemie można przystosować do współpracy z oprogramowaniem alternatywnym, np. KMPlayer czy Media Player Classic. PowerDVD w wersji trial nie wspiera akceleracji HD dla Blu-ray i HD DVD. Podsumowując: poprawa jakości wyświetlanych filmów nie jest darmowa.

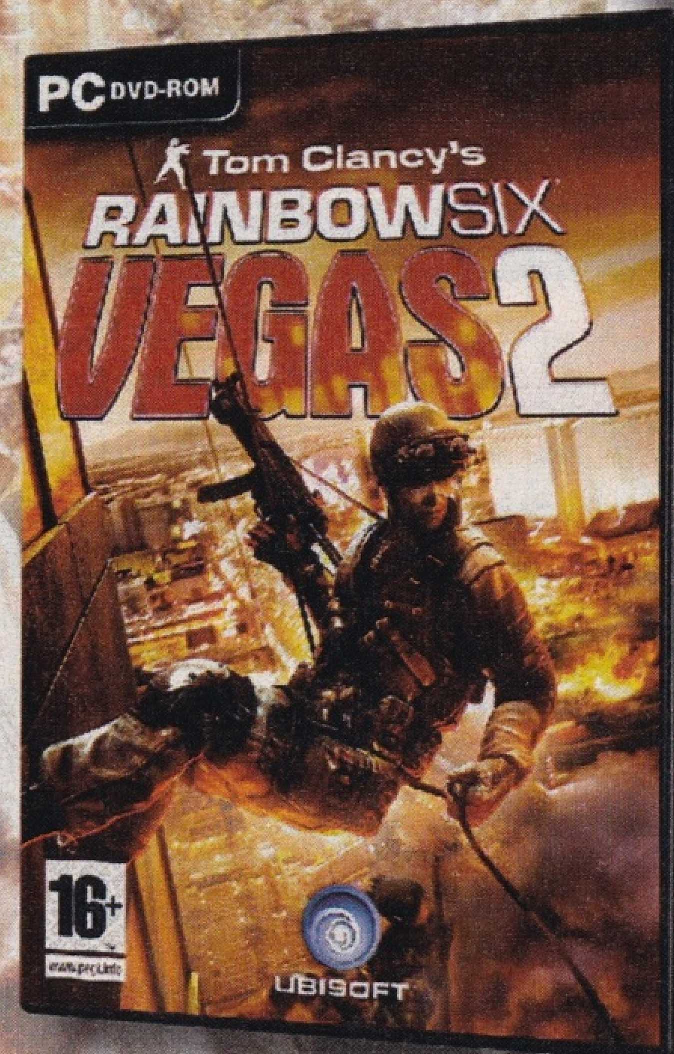
Kolejne wątpliwości wynikają z różniących się znacznie możliwości kart graficznych w kwestii akceleracji. **Czym nowszy sprzęt, tym w większym stopniu odciąża procesor i ma więcej funkcji poprawiających obraz.** Na przykład najświeższe modele NVIDIA GeForce 9 wyposażono w procesor PureVideo HD wzbogacony o kilka „ulepszaczy", które swoim działaniem mają generować efekt podobny do tego oferowanego przez najbardziej zaawansowane procesory przetwarzania obrazu montowane w najdroższych telewizorach LCD firmy Pioneer. Wśród tych opcji wymienić można technikę dynamicznej poprawy kontrastu, korekcję koloru skóry czy też automatyczny balans kolorów. Wszystkie te „efekty" są obliczane przez GPU w czasie rzeczywistym przy rozdzielczości Full HD. Co ciekawe, przedstawiciele NVIDIA poinformowali nas, że aktualnie trwają prace nad aktywowaniem nowych funkcji poprawiających obraz również na kartach GeForce 8800 GT i 8800 GTS 512 MB. Oznacza to także, że posiadacze starszych modeli GeForce z akceleracją (rodzina GeForce 6, 7, GeForce 8400/8500/8600 oraz GeForce 8800 GTX, 8800 GTS 640 MB i 320 MB) nie otrzymają tych funkcji, gdyż nie posiadają najnowszego procesora PureVideo. W tej chwili najlepsze możliwości poprawy obrazu dostępne są tylko dla posiadaczy kart GeForce 9800 GX2, 9800 GTX i 9600 GT. Aby móc się nimi cieszyć, muszą jednak zainstalować sterowniki ForceWare 174.74 (lub aktualniejsze) i użyć płatnego PowerDVD. O wsparciu dla starszych modeli nadal nic nie wiadomo.

Jak wynika z naszego dochodzenia, **akceleracja filmów przez GPU nie wygląda doskonale.** Nie dość, że pełne możliwości mają tylko posiadacze najnowszych modeli, to jeszcze muszą korzystać z drogiego oprogramowania. Dużym plusem jest to, że obecnie każda pojawiająca się na rynku karta graficzna ATI i NVIDIA pomaga dekodować obraz HD, dlatego warto wykorzystać tę opcję. Na dodatek popularne odtwarzacze da się szybko skonfigurować w ten sposób, aby działała w nich akceleracja. Jak to zrobić, dowiesz się z ramek.

Autor: Piotr Lewandowski

7265 konkurs SMS

DO WYGRANIA 15 zestawów Rainbow Six Vegas 2 + koszulka





ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU NAGRÓD, DOKOŃCZ ZDANIE:

Rainbow Six Vegas 2 to kontynuacja słynnej...

A) gry akcji

B) samochodówki

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.RS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7265! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 2 czerwca 2008 r.

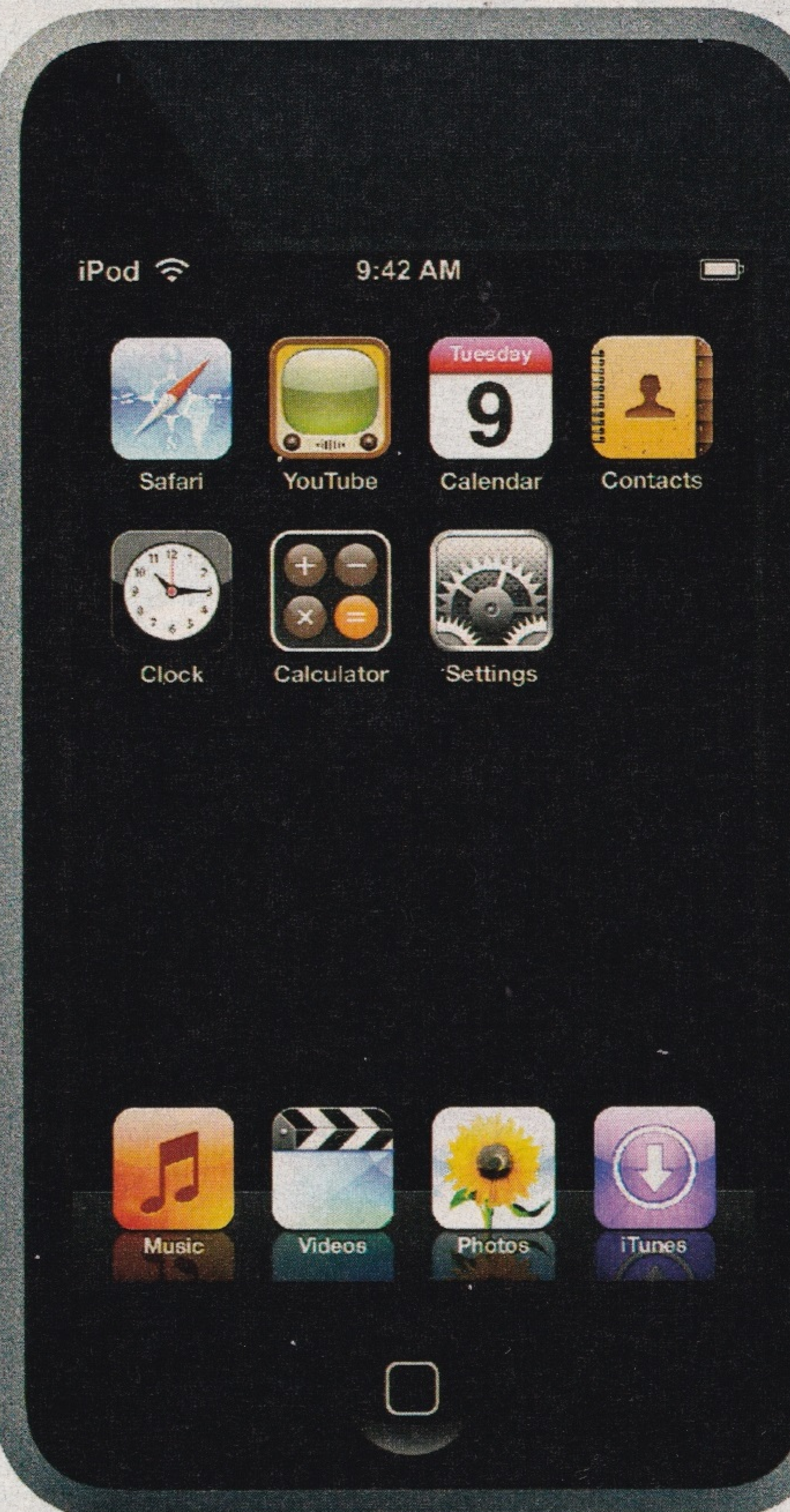
Apple iPod touch

iPhone bez dzwonienia

Nowy iPod to chyba najlepsza rzecz, jaką wypuściła na polski rynek firma Apple. Tak przyjemnego gadżetu nie widziałem od dawna. Szkoda tylko, że **w pełni jego moc docenią tylko ludzie mający dostęp do sieci Wi-Fi.**

iPod touch **to tak naprawdę iPhone, tyle że z wyciętą możliwością dzwonienia.** Trochę szkoda tej „opcji", ale nie mamy powodów do narzekań. Raz, że telefon Apple'a w Polsce oficjalnie jest niedostępny (a zdejmowanie simlocków ze sprowadzanych z USA urządzeń to sporo zabawy), dwa – dużo droższy od toucha. Niestety póki co z obsługą tego ostatniego również mogą być problemy – przy współpracy z programem iTunes (bez którego nie skopiujesz do odtwarzacza żadnego pliku). Jest jakiś błąd w nowych sterownikach, który pewnie zostanie niebawem usunięty.

Najlepsza zabawa z touchem zaczyna się jednak w momencie, gdy znajduje się on w zasięgu dostępnego hotspota (czy to darmowego, czy np. bezprzewodowej sieci domowej). **Przeglądanie na nim stron WWW czy oglądanie filmików na YouTube sprawdza się znakomicie**, dotykowy interfejs został świetnie zaprojektowany. Wielkie brawa dla producenta należą się też za wykonanie – ekran bardzo trudno porysować, więc sprzęt od biedy można nosić w kieszeni razem z kluczami...



Inna rzecz, że **nie po to się kupuje toucha, żeby go chować.** Jego gabaryty (spowodowane wielkością ekranu) są tak duże, że korzystanie z niego jak ze zwykłego playera MP3 jest bez sensu. Za to do oglądania filmów i surfowania – czemu nie, jeśli masz na tyle drobnych...

INFO

cena dystrybutora 16 GB 1599,00 | cena dystrybutora 32 GB 1799,00
cena w sieci* 16 GB 1260,00 | cena w sieci* 32 GB 1640,00

Dostarczył: Apple, http://www.apple.pl/

Dane techniczne

- ekran: 3,5"
- rozdzielczość ekranu: 480 x 320
- pamięć: 8/16/32 GB
- czas ładowania: 1,5 h (80%), 3 h (100%)
- menu: polskie
- karta Wi-Fi: 802.11b/g
- do 22 godzin słuchania muzyki, do 5 godzin oglądania plików wideo
- waga: 120 gramów
- w zestawie: słuchawki, kabel USB, instrukcja obsługi, podstawka, ściereczka

OCENA

+ znakomity interfejs • doskonałej jakości ekran • krótki czas ładowania • bardzo dobry dźwięk

– jeśli nie jesteś w zasięgu hotspota, nie jest już tak fajnie • duże gabaryty jak na odtwarzacz MP3 • czy ktoś lubi iTunes?

Najfajniejszy spośród iPodów, ale jego potęgę odkryjesz tylko w zasięgu hotspota. Do słuchania muzyki lepsze są inne odtwarzacze.



HTC Touch P3450

Podręczny minikomputer

Niewielkie gabaryty i porządne materiały, z których wykonano obudowę, to niejedyne zalety wielofunkcyjnego smartfona spod znaku HTC. Na sporych rozmiarów (2,8") dotykowym ekranie zobaczysz dobry, kontrastowy obraz o rozdzielczości 240 x 320 punktów. Szkoda tylko, że wyświetlacz pozwala na odwzorowanie zaledwie 65 tys. kolorów. Do nawigacji po menu możesz użyć rysika lub zestawu przycisków funkcyjnych umieszczonych pod ekranem. Biorąc pod uwagę dość wolny procesor, **zastosowany system operacyjny Windows Mobile 6 Pro działa z podstawowymi aplikacjami całkiem sprawnie**, choć zdarzają się „zaciachy". Natomiast oferta programów współpracujących z tym popularnym systemem jest naprawdę imponująca.

Bez problemu skorzystasz z takich aplikacji jak ZIP, Acrobat Reader, Gadu-Gadu, Skype, Internet Explorer (szkoda tylko, że nie wszystkie strony nadają się do przeglądania w urządzeniach mobilnych). Wbudowany aparat z pewnością nie pozwoli ci na zastanie cenionym fotografem, lecz przy naturalnym oświetleniu radzi sobie równie dobrze, jak niektóre tanie cyfrówki. Do komunikacji ze światem zewnętrznym można zastosować USB, Bluetooth i Wi-Fi. Mile zaskoczony zostałem przy próbie połączenia z siecią bezprzewodową. Jest to jedyne z ostatnio testowanych urządzeń, za pomocą którego bez problemu (czyli bez zaglądania do instrukcji obsługi) „złapałem" hotspota zabezpieczonego protokołem WPA2.

Trudno w HTC Touch P3450 dopatrzyć się wad. Niemal wszystko zostało dopieszczone w najdrobniejszych szczegółach, a pomniejsze niedociągnięcia są z pewnością rekompensowane niewygórowaną ceną tego kompletnego urządzenia.

INFO

cena dystrybutora 1499,00
cena w sieci* 1274,70

Dostarczył: High Tech Computer Corp., http://www.htc.com/

Dane techniczne

- system: Windows Mobile 6.0 Pro
- procesor: Texas Instruments OMAP 850 200 MHz
- pamięć ROM: 128 MB
- pamięć RAM: 64 MB
- pamięć zewnętrzna: microSD
- wyświetlacz: TFT, 320 x 240 punktów, 65 tys. kolorów
- wymiary: 99,9 x 58 x 13,9 mm
- waga: 112 g
- obsługa wiadomości: SMS/MMS/e-mail
- transmisja danych: GPRS/EDGE
- komunikacja: USB, Bluetooth, Wi-Fi
- aparat cyfrowy: 2 Mpix
- pasmo pracy GSM: 900, 1800, 1900

OCENA

+ jakość wykonania • bezproblemowa obsługa

– zbyt wolny procesor dla niektórych programów • brak odbiornika GPS

HTC Touch to zaskakująca łatwość obsługi połączona z jakością wykonania i funkcjonalnością.



NEWS

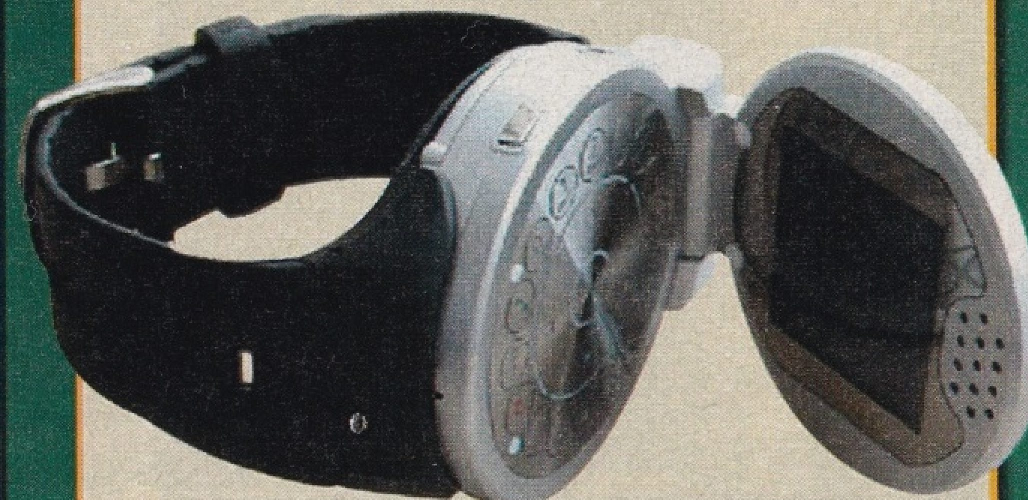
Biedroneczki są w kropeczki



Ten model nie wcina mszyc, tylko „czyta" trzy rodzaje kart pamięci (MicroSD, microSDHC, T-Flash). Ladybug MicroSD posiada dodatkowo nietypową opcję – weryfikację autentyczności banknotów (specjalny czytnik). Jest to raczej niespotykane połączenie dwóch funkcji. Firma Brando nie podała jeszcze ceny dziwnej biedronki.

Źródło: Geeky Gadgets

Prawie jak zegarek



Cool G108 wygląda jak (nie)zwykły zegarek, jednak w rzeczywistości jest to telefon komórkowy. Czterozakresowe urządzenie wyposażono w 1,5-calowy wyświetlacz, aparat cyfrowy (1,3 Mpix), player muzyczny i łącze Bluetooth. Na razie nie określono ceny.

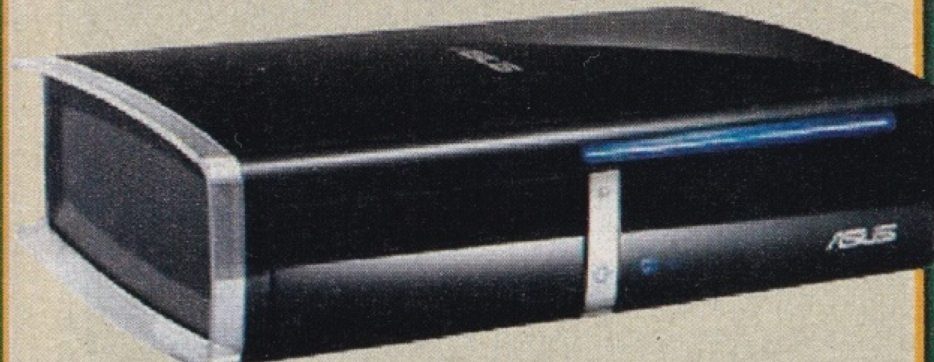
Źródło: 4press

Maluch wśród Pigmejów

HDR-TG1 Handycam jest według Sony najmniejszą kamerą na świecie. Urządzenie o wymiarach 33 x 119 x 63,5 mm posiada ekranik LCD 2,7" i potrafi zarejestrować obraz o rozdzielczości 1080i. Na pokładzie jest jeszcze 10-krotny optyczny zoom. Kamera wejdzie na rynek w przyszłym miesiącu.

Źródło: Nowe Trendy

Miniaturyzacji ciąg dalszy



Do minikamery możesz od razu dokupić miniPeCeta. Asus Essentio CS5110 waży zaledwie 3,4 kg przy wymiarach 200 x 290 x 80 mm i jest najmniejszym kompem, który umożliwia odpalenie gier i filmów w HD. Ceny tego cuda nie podano.

Źródło: PinkDot

Baw się klockami



Jeśli łza kręci ci się w oku na widok LEGO, możesz gładko powrócić do dziecięcych lat. Firma Zip Zip wyprodukowała LEGO pendrive'y o pojemności 1, 2 i 4 GB. Co ważne, można ich używać jak zwykłych klocków: łączyć ze sobą itp. Najdroższy wariant (4 GB) kosztuje ok. 240 zł. Sporo jak za jeden klocek.

Źródło: Zip Zip

* Cena w sieci za serwisem http://www.skapiec.pl/ SKAPIEC.PL KUPUJ NAJTANIEJ SERWIS PORÓWNUJĄCY CENY

Pentagram Vanquish R Wave Twin Core 4 GB

Shake it like a polaroid picture...

Ech, ten cały marketing. Kłopot z nim polega na tym, że czasem tak bardzo rozbudza oczekiwania, że sprzedawanemu za jego pomocą produktowi trudno później je spełnić. Tak jest w przypadku nowego odtwarzacza Pentagram Vanquish, który w reklamie i zapowiedziach prasowych prezentował się niczym gadżet z kosmosu. A tymczasem **to tylko solidny player ze średniej półki.**

Nowy Vanquish korzysta z trzech ciekawych technologii. Pierwsza z nich to Twin Core, **wykorzystanie dwóch procesorków, z których jeden zarządza playerem, a drugi pracuje tylko nad poprawą jakości dźwięku.** Trochę to słychać, ale efekt nie jest oszałamiający. Druga to nowoczesny panel dotykowy, dzięki któremu powierzchnia obudowy jest absolutnie płaska. Wygląda to dość efektownie, ale ze względu na nieprzemyślaną nawigację w menu wcale nie zwiększa komfortu obcowania z odtwarzaczem. Podczas obsługi tego sprzętu cały czas miałem wrażenie, że muszę wykonywać o jedno, dwa kliknięcia więcej, niż jest to konieczne. Trzecią technologią jest G Sensor, czujnik, który wykrywa ruchy ręki użytkownika, dzięki czemu możesz np. przełączać utwory, potrząsając playerem niczym fotką z polaroida. To jednak tylko tzw. „bajer" – machnięcie w jedną stronę sprzęt potrafi zinterpretować raz jako „zagraj następny numer", a chwilę później jako „cofnij do poprzedniego kawałka".

INFO

Dostarczył	MMV http://www.mmv.pl/
cena dystrybutora	259,90
cena w sieci*	220,00

Dane techniczne

- pojemność pamięci: 4 GB
- obsługiwane formaty plików: FLAC, APE, MP3, WMA, ASF, JPG, GIF, BMP, animowane GIF, AVI, FLV
- wymiary: 88 x 55 x 7,9 mm
- waga: 54 g
- wyświetlacz: 2,8 cala, rozdzielczość QVGA 320 x 240, 262 tys. kolorów

Atutami Wave Twin Core są duży, klarowny wyświetlacz, obsługa większości plików multimedialnych, sporo dodatkowych funkcji (radio, dyktafon, e-booki) oraz rozsądny czas pracy na bateriach ładowanych przez port USB. Nieźle wrażenie robi także „akcelerowany" jednym z dwóch procesorów dźwięk – trzeba przyznać, że spośród odtwarzaczy porównywalnych cenowo Wave Twin Core wyróżnia się jakością brzmienia. Koniec końców jest to więc porządne urządzenie, choć w reklamie prezentuje się nieco lepiej...

OCENA

+	bardzo dobra jakość dźwięku • wbudowane radio i dyktafon • obsługa większości plików multimedialnych • aksamitne etui • elegancki wygląd • obsługa polskich znaków
–	nowatorskie technologie sprawdzają się lepiej w opisie niż w rzeczywistości • niezbyt intuicyjna obsługa menu

Zgrabny i solidny odtwarzacz, który ma pecha z tego powodu, że w reklamach prezentuje się ciut lepiej niż w rzeczywistości.



NEWS

Przydatne porty

Kensington Ci70 to klawiatura, którą wyposażono dodatkowo w 3 porty USB: dwa standardowe i jeden mini. Takie rozwiązanie jest przydatne dla tych, którzy mają już zajęte wszystkie wejścia USB w swoim PC.

Źródło: Kensington

Gwiazda jako ładowarka

Co zrobić, kiedy w playerku padł ci akumulator? MP4 Solar Power to urządzenie, które czerpie energię z dwóch paneli słonecznych. Odtwarzacz posiada 2 GB pojemności, duży ekran (3,5") oraz emulator NES i Game Boya! Sprzęt kosztuje tylko ok. 300 zł.

Źródło: Chinavasion

Co to może być?

To urządzenie to nie młodszy brat R2D2, ale nowa kamera internetowa z Hewlett-Packard. Sprzęt pracuje z rozdzielczością wideo 1600 x 1200, ma 5-krotny zoom optyczny, wbudowany mikrofon oraz system śledzenia twarzy. Przede wszystkim jednak – kosmicznie wygląda. A kosztuje 220 zł.

Źródło: Gizmodo

Robocop wśród laptopów

Czujesz, że zbliżają się ciężkie czasy? Warto więc kupić pancerny laptop Panasonic Toughbook CF-30, odporny na mróz, uderzenia, wstrząsy, upał, kurz i wilgoć. Obudowa wykonana jest ze stopu magnezu, a dysk twardy otoczono pianką i aluminiową klatką. Podobnie zabezpieczone są pozostałe komponenty. Sprzęt zniesie -20 i +60 stopni Celsjusza. Cena? Bagatela! 12 tysięcy złotych.

Źródło: NotebookReview

Do wyboru, do koloru

Saitek PK17U Cyborg to klawiatura, która powstała z myślą o hardkorowych graczach. Ciekawostką jest możliwość zmiany podświetlenia klawiszy (kilka poziomów intensywności oraz dziesiątki wariantów kolorystycznych!). Na razie brak szczegółowych danych i ceny.

Źródło: SlashGear

Cooltura

KSIĄŻKA

Toy Wars

Andrzej Ziemiański to jeden z najbardziej utytułowanych polskich fantastów (m.in. dwie Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla). Jego najnowsza powieść to akcja i przygoda w klimatach „Stalowego Szczura" Harry'ego Harrisona. Różnica polega na tym, że **bohater Ziemiańskiego, detektyw, najemnik i komandos, to... biuściasta dziewczyna mierząca 160 centymetrów.**

Toy musi utrzymać się z pracy prywatnego detektywa przez dziesięć lat, bo inaczej nie dostanie kilku milionów dolarów spadku. Pytanie tylko, kto zatrudni detektywa, który wygląda jak nieco większa lalka Barbie.

Ziemiański pisze z rozmachem i ułańską fantazją, co oznacza również, że nie stroni od soczystego, często wulgarnego języka. „Toy Wars" to świetna lektura, powodująca częste wybuchy śmiechu. To książka zdecydowanie dla starszych odbiorców.

Tytuł: „Toy Wars"
Autor: Andrzej Ziemiański
Wydawca: Fabryka Słów
Cena: 29,99 zł

KSIĄŻKA

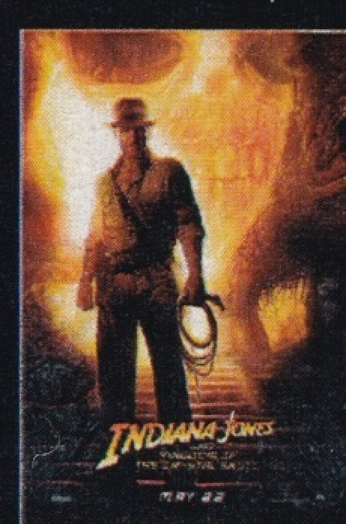
Opowieść o 47 roninach

Jest rok 1701. Podczas jednego ze spotkań na dworze szoguna w Edo dochodzi do zatargu pomiędzy panem Asano z Ako, właścicielem ziemskim wychowanym według zasad samurajskiej etyki, a Kirą, skorumpowanym mistrzem ceremonii. Wydarzenie to doprowadza ostatecznie do przejęcia całego majątku Asano przez wysłanników dworu. 47 samurajów z jego przybocznej straży staje się roninami, wojownikami bez pana. **Oishi, przywódca gwardii, postanawia zmazać plamę na honorze swojego byłego opiekuna.** Droga, która do tego wiedzie, pełna jest podstępów i intryg.

John Allyn w ciekawy sposób przedstawia realia feudalnej Japonii. Momentami styl autora jest nazbyt kronikarski i jałowy, ale mimo to „Opowieść o 47 roninach" jest książką godną uwagi.

Tytuł: „Opowieść o 47 roninach"
Autor: John Allyn
Wydawca: Red Horse
Cena: 24,99 zł

KINO



Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki

Wreszcie jest! Czwarta część „Indiany Jonesa" na dużym ekranie! Dokładnie 19 lat po „Ostatniej krucjacie" doczekaliśmy się kolejnej szalonej przygody. Dr Indiana Jones wiedzie obecnie spokojne życie i pracuje jako wykładowca, do czasu... gdy zostaje wplątany w intrygę, w której **tym razem „świętym Graalem" jest trzynaście kryształowych czaszek.** Legendarne artefakty pochodzą z czasów Majów, ale być może wykonała je jeszcze inna, zupełnie obca cywilizacja.

W najnowszej części przeciwnikiem Indiany będą przede wszystkim sowieccy agenci. Scenerię, w których rozgrywa się akcja, to głównie peruwiańskie dżungle. Obraz wyreżyserował Steven Spielberg, co gwarantuje nam dwie godziny emocji i przygody.

Tytuł: „Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki"
Gatunek: przygodowy/akcja
Reżyseria: Steven Spielberg
Premiera: 22 maja 2008
Obsada: Harrison Ford, Cate Blanchett

Manta MM 5400 Sound Stage

Metr grającej przyjemności

Zestaw 5.1 w jednym, ponadmetrowej długości pudle? Właśnie taką konstrukcję, o całkowitej mocy 125 W (wzmacniacz 193 W), zaprezentowała Manta. **W klasycznym urządzeniu 5.1 mamy sześć głośników, w Sound Stage jest ich piętnaście**, ale ponieważ umieszczone są koło siebie w jednej obudowie, problem z ustawieniem sprzętu jest mniejszy niż z sześcioma kolumnami. Dodatkowe membrany mają z kolei pomóc wygenerować przestrzenne pole dźwiękowe. Wykorzystano tu zjawisko odbijania się fal od ścian, dzięki czemu, mogą one dochodzić nawet z tyłu. Inna sprawa, że do idealnej pracy MM 5400 potrzebowałby pomieszczenia o określonej wielkości i do tego niemal pustego, bez mebli i innych obiektów.

Wygląd Sound Stage jest bez zarzutu, szczególnie po ściągnięciu maskownicy. Mały bonus to brak loga Manty na obudowie i takie umieszczenie kilku przycisków sterujących, że nie rzucają się w oczy. Sprzęt posiada jedno wejście AUX dla peryferyjnych urządzeń stereo bez specjalnego złącza (np. iPod, komputer) oraz wejście 5.1 (z Pro Logic II), przez które podłączysz DVD. Dwa dodatkowe gniazda przeznaczono na anteny FM i AM (MM 5400 ma wbudowany tuner radiowy).

Na duży plus zaliczam zastosowanie systemu SRS (Sound Retrieval System), wzbogacającego stereo o dźwięk przestrzenny (jakby echo). **Sterowanie zarówno SRS, jak i całym zestawem Sound Stage odbywa się za pomocą pilota.** Używając go, możesz ustawić głośność każdej grupy 5.1 – od głośnika centralnego po membrany odpowiedzialne za symulację lewego i prawego „tyłu". Z poziomu pilota możliwe jest też oczywiście przeszukiwanie pasma radiowego FM/AM i zapisywanie wybranych stacji.

Po podłączeniu do kolumny odtwarzacza DVD Manty i uruchomieniu dedykowanego 5.1 efekt rzeczywiście był bardzo dobry. Co prawda nie tak świetny jak w przypadku klasycznego zestawu 5.1 składającego się z sześciu oddzielnych kolumn, ale jednak imitacja przestrzeni i dźwięku kierunkowego brzmiała dość przekonująco. Biorąc pod uwagę cenę – warto!



INFO

cena dystrybutora 609,99

Dostarczył	Manta http://www.manta.tv/

Dane techniczne

- pasmo przenoszenia: 45 Hz–20 kHz
- moc RMS: 125 W (wzmacniacz: 193 W)
- radio FM/AM
- pilot
- system SRS
- 15 głośników – system opracowany dla efektu 5.1
- obudowa z drewna
- tunel powietrzny pozwalający na otrzymanie poszerzonego zakresu basów
- wymiary: 114 x 20 x 28 cm
- wejście: 5.1 CH/AUX

OCENA

+	elegancki design • niezłe parametry techniczne • dobra cena • alternatywa dla klasycznych systemów 5.1
–	zestaw dedykowany do TV, brak kabla do podłączenia komputera • brak baterii do pilota • sprzęt pokazuje pełnię możliwości tylko w „pokojach telewizyjnych"

Kolejne urządzenie Manty, które przy dobrej cenie ma również porządną jakość i niezłe możliwości muzyczne.



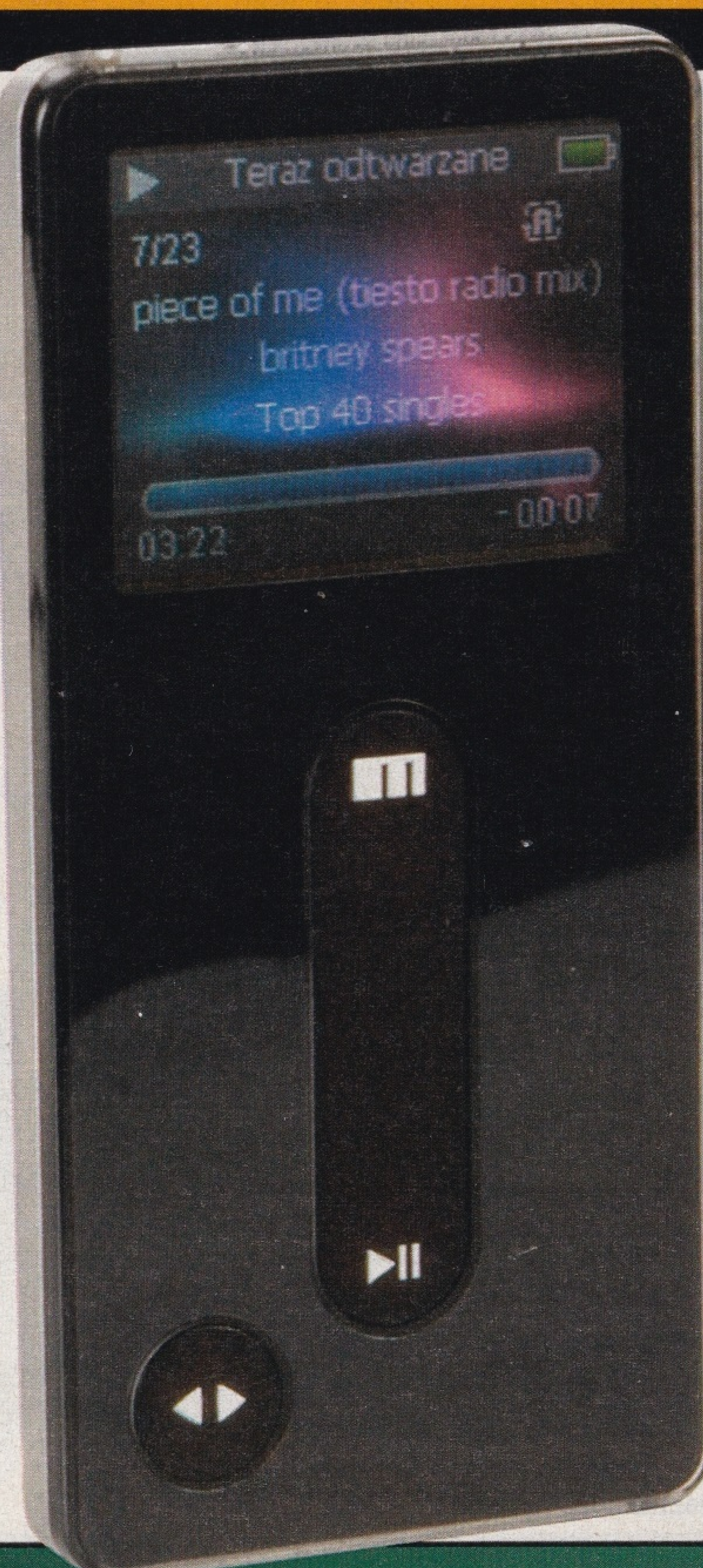
Meizu Music Card M3

M3 czy nano?

Na pierwszy rzut oka player z Meizu prezentuje się bardzo skromnie, jednak gdy tylko go uruchomiłem, zupełnie mnie zauroczył. Najfajniejsze jest intuicyjne sterowanie. **Pionowy pasek na środku frontu M3 to panel dotykowy.** Wszystko zostało tak zaprojektowane, że do pełnej obsługi potrzeba zaledwie kilku ruchów palcem (możesz przesuwać licznymi suwakami, np. głośności). Rozwiązano to prosto i funkcjonalnie.

Konstrukcja Meizu M3 jest bardzo solidna (metalowy tył obudowy). **Niewielkie rozmiary (6,7 mm grubości) i sposób sterowania przypominają oczywiście iPoda nano**, od którego M3 jest jednak tańszy, niewiele mu przy tym ustępując. Wyświetlacz, mimo skromnej wielkości (1,5"), jest wyraźny i czytelny, chociaż oglądanie na tym maleństwie filmów to już pewna przesada (jest to możliwe po przekonwertowaniu plików filmowych – oprogramowanie w zestawie). Na pokładzie jest jeszcze niezłe radio FM z możliwością nagrywania audycji i zapisu do 50 (!) stacji. M3 posiada również dyktafon, obsługę e-booków (TXT), opcję wyświetlania tekstów piosenek (format LRC), przeglądarkę zdjęć (pokaz slajdów) oraz masę dodatków w rodzaju zegara, kalendarza, siedmiu nastaw equalizera itp., itd. Ponadto sprzęt pracuje niemal 20 godzin bez przerwy! Na plus zaliczam także polskie menu – bez błędów ortograficznych i literówek, za to z wszystkimi znakami diakrytycznymi. Obszerna papierowa instrukcja również jest w naszym języku.

Co najważniejsze, **Meizu oferuje naprawdę dobry dźwięk i całkiem znośne słuchawki douszne.** Brakowało mi trochę pokrowca lub chociaż smyczy, szkoda też, że urządzenie nie ma gniazda kart microSD.



INFO

cena dystrybutora 2 GB 269,00 | cena dystrybutora 4 GB 369,00
cena w sieci* 2 GB 220,00 | cena w sieci* 4 GB 298,90

Dostarczył	Meizu http://www.meizu-musiccard.info/

Dane techniczne

- pojemność pamięci: 2/4/8 GB flash
- wyświetlacz: 1,5" TFT, 176 x 132 pikseli, 100 poziomów jasności, 260 tys. kolorów
- obsługiwane formaty plików audio: WMA, WMA VBR, OGG, WAV, MP3, FLAC, WMA Lossless
- inne obsługiwane formaty plików: AVI, JPG, BMP, GIF, TXT, LRC
- wymiary: 81 x 39 x 6,7 mm
- waga: 42 g
- czas odtwarzania: do 20 godzin
- radio FM z możliwością zapisu 50 stacji
- transfer danych: USB 2.0
- alarm, kalendarz, automatyczne wyłączanie, sleep timer
- możliwość aktualizacji oprogramowania

OCENA

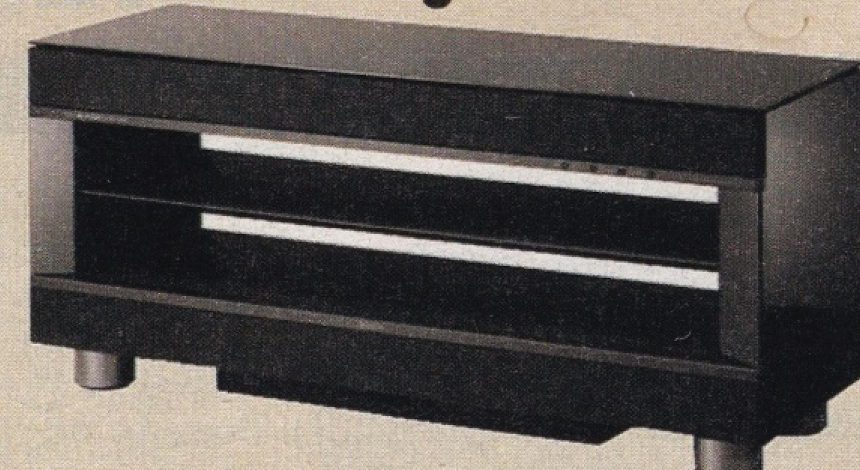
+	intuicyjna, wygodna obsługa • świetna jakość dźwięku • mała waga • masa funkcji i opcji dodatkowych • niewielkie zużycie energii • dobry wyświetlacz • menu w języku polskim
–	szkoda, że gniazdo USB nie ma zaślepki • przydałby się futerał • brak gniazda kart microSD • długi czas uruchamiania urządzenia

Solidny player, który zaskoczy cię bogactwem opcji, świetną jakością dźwięku i rozsądną ceną.



NEWS

Niewidzialne głośniki



Ta dziwna szafka to najnowszy komplet głośników firmy Sony. Ukryto w niej zestaw audio 5.1 o łącznej mocy 470 W. Do urządzenia można podpiąć m.in. odtwarzacz MP3, telefon komórkowy lub laptopa. Ceny Sony Bravia Theatre RHT-G900 jeszcze nie podano.

Źródło: Gaj-It

Szybki Nikon



Nikon zaprezentował kompaktową cyfrówkę Coolpix P80 z matrycą 10,1 Mpix i obiektywem z 18-krotnym zoomem optycznym. Aparat posiada nowy tryb, Sport Continuous, który umożliwia wykonanie 13 zdjęć na sekundę! Cena P80 to ok. 1500 zł.

Źródło: Nikon USA

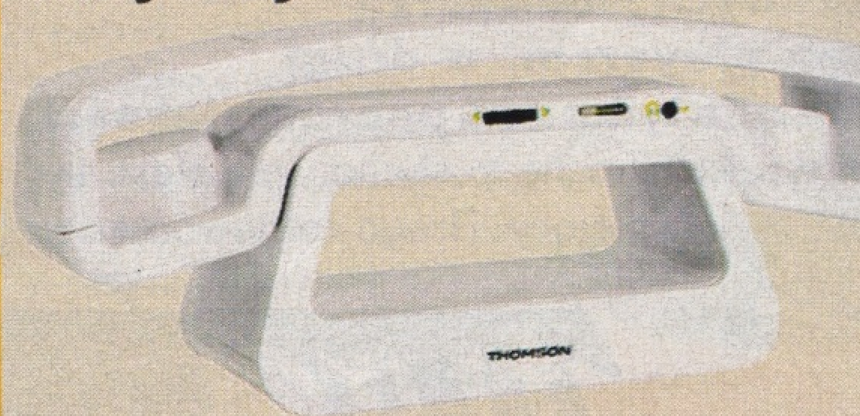
Czysty dźwięk



Clari-fi Music to urządzenie montowane pomiędzy odtwarzaczem MP3 a słuchawkami. Jego zadaniem jest usuwanie cyfrowych artefaktów ze skompresowanych plików muzycznych. W rezultacie do uszu użytkownika dociera naturalny, czysty dźwięk. Clari-fi Music kosztuje ok. 180 zł.

Źródło: OhGizmo!

Miej stajl



Symbio to telefon w stylu retro firmy Thomson. Urządzenie łączy się zarówno przez VoIP, jak i klasyczną linię telefoniczną. Symbio może także służyć jako radio. Słuchawka posiada wyświetlacz z czytnikiem kanałów RSS i budzik. Thomson nie podał ceny tego gadżetu.

Źródło: VoIP Weblog

„Małe problemy" Della



Dell wstrzymał ostatnio sprzedaż swojego flagowego, high-endowego monitora UltraSharp 3008WFP. Firma tłumaczy ten krok „małymi problemami technicznymi" i zapewnia, że LCD-ki pojawią się w sprzedaży w „nieodległej przyszłości". Na razie nie wiadomo, co z modelami tej serii, które znalazły już nabywców...

Źródło: Engadget

* Cena w sieci za serwisem http://www.skapiec.pl/

Logitech Gaming Headset

Dziwne kształty Logitecha

Logitech wyprodukował słuchawki dla graczy, które charakteryzują się nietypową konstrukcją. Precision Gaming Headset zakłada się na uszy w taki sposób, aby pałąk, który zwykle obejmuje głowę, znalazł się na potylicy. Takie rozwiązanie jest dość często stosowane, ale w zestawach małych i lekkich. Niestety w modelu Logitecha patent jest średnio wygodny. Obejma z tworzywa jest za miękka, przez co cały ciężar opiera się na uszach. Po pewnym czasie zaczyna to przeszkadzać. Gaming Headset jest też niestabilny i podczas ostrych pojedynków może zsunąć się z głowy. **Plusem nietypowej konstrukcji Logitecha jest otwarta budowa, dzięki której uszy zupełnie się nie pocą, nawet po kilku godzinach.**

Zastanawiające, że 40-milimetrowe, neodymowe membrany generują przeciętny dźwięk. Zarówno muzyka z DVD, jak i wybuchy w grach brzmią płasko, bez głębszego basu i przestrzeni. Wizualnie nowy model Logitecha prezentuje się oczywiście bardzo dobrze – design jest gustowny i elegancki. Mikrofon umieszczono po prawej stronie, ale jego ramię jest nieco za krótkie. Na dodatek mocowanie pałąka zepsuło się i mikrofon zaczął opadać...



INFO

cena dystrybutora 189,00
cena w sieci* 119,00

Dostarczył: Logitech, http://www.logitech.pl/

Dane techniczne

- przetworniki: 40-milimetrowe magnesy neodymowe
- pasmo przenoszenia słuchawek: 10 Hz–20 kHz
- pasmo przenoszenia mikrofonu: 100 Hz–10 kHz
- mikrofon z redukcją szumów
- długość przewodu: 3 m
- przyłączenie: 2 x 3,5 mm (dla słuchawek i mikrofonu), przejściówka USB
- sterowanie głośnością i opcja mute na przewodzie
- gwarancja: 24 miesiące

Słuchawki Logitecha to model zaskakująco nierówny. Ciekawy wygląd i niezły pomysł otwartej konstrukcji, dzięki któremu uszy się nie pocą, nie idą w parze z wygodą używania i praktycznym zastosowaniem sprzętu.

OCENA

+	oryginalny, ładny design • długi kabel • możliwość podłączenia przez port USB i standardowe gniazdo audio • pilot na kablu
–	mało wygodny patent „mocowania" na głowie • potencjometr głośności trudno obsługiwać jedną dłonią • przeciętny dźwięk

Logitech przyzwyczaił nas do jakości i wysokiej ceny produktów. W przypadku Gaming Headset dostaliśmy przede wszystkim to drugie.





Genius HS-04U

Wygodne nauszniki

W ofercie Geniusa również znalazły się słuchawki o ażurowej konstrukcji, ale z klasycznym rozwiązaniem dotyczącym systemu „mocowania". Bardzo szybko okazało się, że jest to patent o wiele wygodniejszy i praktyczniejszy. Dodatkowo, **w miejscu, w którym uchwyt dotyka głowy, wyłożono go miękkim materiałem skóropodobnym.** Lepiej też zaprojektowano mikrofon, którego długie, elastyczne ramię łatwiej jest odpowiednio ustawić. Okazało się jednak, że w działaniu przegrywa z mikrofonem Logitecha, który zdecydowanie skuteczniej radzi sobie z eliminacją hałasów zewnętrznych.

Ciekawostką HS-04U jest certyfikat Dolby Headphone – **po zainstalowaniu oprogramowania tworzone są efekty Virtual Dolby Surround.** Jest to algorytm, który symuluje dźwięk przestrzenny 5.1 na dwóch kanałach słuchawek (stereo). Wrażenie jest całkiem niezłe i zdecydowanie spisuje się w grach. Podobnie jak model Logitech Precision PC Gaming Headset, sprzęt Geniusa wyposażono w pilot na przewodzie. Dla słuchawek i mikrofonu mamy dwa oddzielne potencjometry, dodatkowy klawisz służy do szybkiego wyłączenia mikrofonu.Słuchawki Geniusa nie posiadają wtyczek 3,5 mm, a jedynie USB, które podłącza się do wolnego portu (Plug & Play). Niestety HS-04U miał problemy z działaniem w systemie Vista, mimo że jest opisany jako „Vista capable" (współpracuje zaś z 98 SE, ME, 2000, XP, MCE).

INFO

cena dystrybutora 89,00
cena w sieci* 70,00

Dostarczył: Reactor, http://www.reactor.pl/

Dane techniczne

- przetworniki: 40-milimetrowe magnesy neodymowe
- pasmo przenoszenia słuchawek: 10 Hz–20 kHz
- pasmo przenoszenia mikrofonu: 100 Hz–10 kHz
- mikrofon z redukcją szumów
- długość przewodu: 2,5 m
- przyłączenie: USB
- sterowanie głośnością słuchawek i czułością mikrofonu na przewodzie
- funkcja Virtual Dolby Surround (dźwięk 3D)
- gwarancja: 24 miesiące

OCENA

+	wygodna i praktyczna konstrukcja • zero efektu spoconych uszu • dobre wrażenia dźwiękowe • przydatny efekt 3D • sterowanie na pilocie • cena
–	przeciętny mikrofon • przyciski głośności na pilocie bardzo czułe – brakuje blokady • słuchawki nie zawsze działają z systemem Vista

Zachęcająca cena i niezłe możliwości muzyczne. Sprzęt sprawdzi się zarówno w grach, jak i przy słuchaniu muzyki.



PODSUMOWANIE

Na pierwszy rzut oka słuchawki Logitecha prezentują się ciekawiej: futurystyczny wygląd, a do tego niezłe parametry muzyczne. Niestety w praktyce okazują się mało wygodne – nietypowa konstrukcja sprawia, że głośniki nie przylegają do uszu i dźwięk rozchodzi się na boki zamiast do odbiorcy. Genius HS-04U wypadł w testach o wiele lepiej, jest wygodniejszy, ale problemy z obsługą Visty to spore niedociągnięcie. Oba modele mają więc poważne wady, ale zdecydowałbym się jednak na zakup HS-04U, ze względu na cenę i dlatego, że większość użytkowników nadal korzysta z szybszego XP.

ALTERNATYWY 4

Creative Fatal1ty Gaming Headset

Słuchawki sygnowane przez jednego z najlepszych e-sportowców – Johnathana „Fatal1ty" Wendela. Początkowo ich cena wynosiła około 200 zł, teraz nowe można kupić już za stówę. **Wysoka jakość wykonania i niezłe parametry techniczne to zalety tego sprzętu.** Dobrym rozwiązaniem jest odłączany mikrofon (jack). Na 2,5-metrowym przewodzie z miedzi beztlenowej nie zabrakło oczywiście pilota. Wadami tego modelu są pewne **braki w zakresie średnich tonów i zbyt mocny pałąk** (dociskanie do uszu).



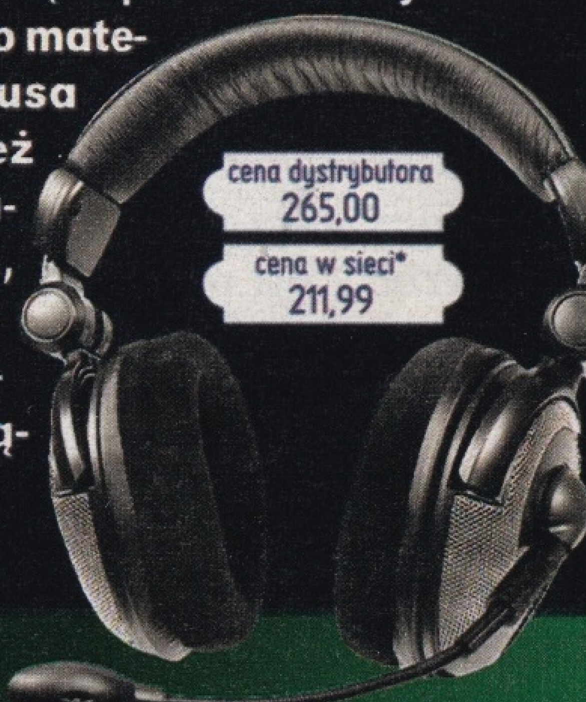
SteelSound 3H

Dobrze oceniany model, który charakteryzuje konstrukcja umożliwiająca składanie i wygodne przewożenie oraz wysuwany mikrofon (można łatwo go schować bez odłączania). Duży plus również za świetne pasmo przenoszenia mikrofonu (50 Hz–18 kHz) oraz samych słuchawek (10 Hz–27 kHz). **Ich zamknięta konstrukcja powoduje przegrzanie uszu.** Dwumetrowy przewód jest nieco za krótki. Brakuje regulacji na kablu, która pojawiła się w wersji 4H.



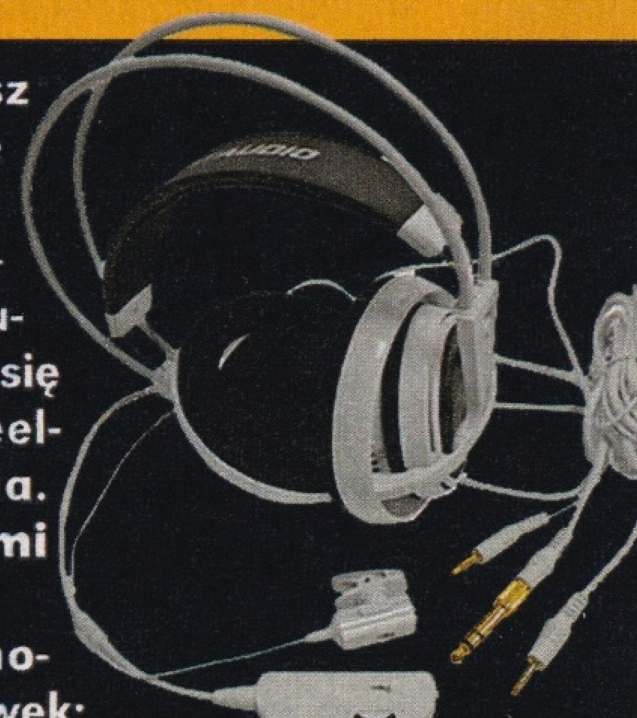
Speed-Link SL-8796 Medusa 5.1 Home

Jeśli masz trochę więcej gotówki, warto pomyśleć o zestawie Medusa 5.1 ze wzmacniaczem (możliwość podłączenia karty dźwiękowej 5.1 i odtwarzacza DVD lub systemu głośników do dźwięku sześciokanałowego). **Każda słuchawka posiada 4 osobne głośniki: przód, tył, center oraz subwoofer.** Zamknięta obudowa zapewnia wentylację dzięki perforowanej strukturze użytego materiału. Medusa ma również wysokiej klasy mikrofon, a także pilot na przewodzie przyłączeniowym.



SteelSeries Siberia

Jeśli szukasz sprzętu nie tylko wysokiej klasy, ale i oryginalnego wizualnie, przyjrzyj się modelowi SteelSeries Siberia. **Poza niezłymi parametrami** (pasmo przenoszenia słuchawek: 18 Hz–28 kHz, mikrofonu: 80 Hz–15 kHz) **na uwagę zasługuje świetna jakość wykonania i wykończenia.** Na rynku jest też wersja z kartą dźwiękową USB (efekt surround 7.1), ale droższa o niemal 100 zł.



cena dystrybutora 220,00
cena w sieci* 199,00



Hej, w tym numerze wyjątkowo nie ma krzyżówki, ale oczywiście zabawa trwa nadal i w następnym Clicku kolejna zostanie zamieszczona. Przypominam też, że konkurs związany z „zimowymi" fotkami został definitywnie zakończony! Teraz możecie wysyłać przede wszystkim zdjęcia rozrywkowe, śmieszne (ale waszego autorstwa, a nie ściągnięte z netu). Jak zwykle najfajniejsze zostaną opublikowane, a ich autorów nagrodzimy. OK, a teraz już porcja waszych listów!

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda Niebieskiej Skrzynki pofrunie do Laresa. Gratulujemy!

Orga... zachwyt!

Dzień dobry!

Nieco irytują mnie listy innych czytelników, którzy mają „dobre" pomysły na zmianę Clicka w coś lepszego. Gdybym miał tyle zastrzeżeń do tego czasopisma, po prostu bym go nie kupował (ktoś kiedyś tak napisał). Moim zdaniem Clicka nie powinno się zmieniać bo jest ehmm... doskonały! Można by go tylko pogrubić o kilka kartek.

Nie no, nie przesadzaj. Dobrym pomysłem warto się przecież podzielić, a jak ktoś napisze coś mniej sensownego, to też nie szkodzi, jest pretekst, żeby zastanowić się nad pewnymi kwestiami clickowymi albo pośmiać z niebożecia. Poza tym do doskonałości to wiele nam brakuje (oczywiście nie dotyczy to Nacza I Wielkiego).

Mam też kilka pytań i hmm... pomysł! Kiedy dacie plakat ze wszystkimi pracującymi w waszej redakcji? Kiedyś, hen hen czasu temu, takie były! Nie jesteście chyba brzydcy? Śmiejecie się z Nacza, a kiedy dałem jego zdjęcie (było w relacji z Games Convention) koleżanki wpadły w orga... zachwyt! Najbardziej lubię recenzje emtera i Teuta, chciałbym ich zobaczyć!

Plakat damy, jak Pan Henio, który jest takim jakby woźnym, wróci z chorobowego. Nie możemy go pominąć! Aaa tak, oczywiście, nasz Naczo, zwany w niektórych kręgach Apollem, jest najbardziej reprezentacyjny. Na ten temat dyskutować z tobą nie zamierzam. Naczo obawia się po prostu, że jego blask – nawet na plakacie! – mógłby was oślepić na zawsze. Emter i Teut już też nie mogą się doczekać, kiedy ich zobaczysz!

Czy Foch77 to Rednacz? Zauważyłem, że zabiera dla siebie najlepsze gry.

Heh, zgadnij.

Mam pomysł na zwiększenie objętości Clicka. Dajcie jeszcze 5 stron reklam blisko tematu numeru (mnie one nie przeszkadzają, lubię se na nie popatrzeć), i za te pieniądze dodrukujcie 20 stron! Zawsze +15...

Niestety, to tak nie działa. Zapomnij o pomyśle, że pięć stron reklam = piętnaście z tekstami. Mamy inny pomysł, żeby zwiększyć objętość pisma. Na razie jednak nie mogę zdradzić szczegółów tej akcji...

Fajnie że zrobiliście dział „Versus" w sprzęcie i „Alternatywy 4". Jest to bardzo przydatne dla kogoś kto ma zamiar kupić kompa (np. dla mnie) Powinno być więcej stron o sprzęcie.

Z wyrazami szacunku
Dariusz „Lares" P.

I prawdopodobnie będzie, już wkrótce! Dzięki za wyrazy.

●●●

Moglibyście dać!

Witam, mam do was prośbę żebyście dali do następnego numeru waszego pisma komplet naklejek (4 szt.) tak jak dawaliście kiedyś!!! Są mi one potrzebne ponieważ zacząłem je sobie naklejać na biurko i brakuje mi 4 żeby ułożyć wzór!!! Moglibyście dać naklejki Bioshocka, Hellgate: London, Kane & Lynch i Gears of War lub UT3.

mikros7

Nie napisałeś, jaki wzór chcesz sobie ułożyć. Podziel się pomysłem, może okaże się, że to wzór... do naśladowania. Naklejki oczywiście pojawią się znowu, ale nie natychmiast i raczej nie licz na dokładnie te, których sobie zażyczyłeś. Osobiście optuję za takimi, które będą niosły jakiś pozytywny ładunek emocjonalny, np. fotka bukietu niezapominajek albo bujany fotel babci. Mam nadzieję, że się ze mną zgodzisz?



Od kiedy kupuję Clicka, moja marchewka jest naprawdę duża!

●●●

Idzie jakiś ktoś

Ostatnio gdy idę po Clicka do kiosku, wyciągam z kieszeni moje 7 zeta, płace za gazetkę, dopada mnie mały głód. Kasy już nie mam i nie starczy mi na Danionka. I tu jest mój pomysł na upominki, zamiast demówek na płytce. Moglibyście dawać Danionki zamiast dem. Wyobraźcie sobie jak idzie jakiś ktoś do kiosku, kupuje Clicka, zmyka do domu, i zabiera się do oglądania gazety. Przewraca kartki, a tam Danionek! No nie wymagam tego żeby był on jakiś ogromniasty, mógłby być taki jak wiaderko do piasku, bo w końcu następny Click z Danionkem wychodziłby dopiero za miesiąc. Zastanówcie się nad tym...

Bombel

Wiaderko z Danionkiem? Taaa, tego rzeczywiście jeszcze nie było. Ale nie napisałeś, czy Danionek ma być z rodzynkami, czy z jagodami. A może biszkoptowy? To oczywiście najmniejszy problem. Nie widzę jakoś za bardzo tego momentu, gdy ktoś przewraca kartki i nagle zauważa, że miedzy stronami stoi sobie wiaderko pełne aromatycznego przysmaku. Nie wiem, może mam za krótką wyobraźnię... Słuchaj! A może być wafelek kakaowy?

Na serio: były już takie kampanie w czasopismach, np. gazeta z kabanosem, nie bardzo jednak widzę coś takiego w Clicku, a wy?

My chcemy!

Piórnik!

Tak jak się obawiałem, niektórzy nie zrozumieli mojego apelu i wysłali cokolwiek „nietypowe" flamastry. Arkadiuszu, czy naprawdę uważasz, że brykiet węgla spełnia warunki naszego konkursu? Dzisiejsze zadanie jest nieco trudniejsze. My chcemy piórniki! Uwaga, możecie zrobić je samodzielnie (do Arka: tylko nie z węgla) albo wypucować piórnik młodszego rodzeństwa i ukradkiem nam podesłać. Powodzenia!

Wy dostajecie!

Gorącą jak roztopiony metal grę The Club

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, który sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie konkursu na flamaster w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie na gumki do mazania:
Mariusz Doryński z Kołobrzegu
Paweł Nowakowski z Warszawy
Marek Marciniak z Olsztyna

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Słuchajcie, 4ma słowami, zrobiliście mnie w hubę! Odpisaliście mi na mego mejla 2 zdaniami wy pindziołki! Strzelam focha!

Kamiloskosteczka

CLICK! A ty co, matematykę chcesz studiować, że nam tak wyliczasz? Strzelaj, popatrzę sobie, pikpoku ty.

•••

Tragiczna rzecz

Droga redakcjo Clicka. Od pewnego czasu czytam wasze czasopismo o grach, i strasznie mi się podoba. Ostatnio zdarzyła się dla mnie tragiczna rzecz. A mianowicie pękła mi płyta którą używałem 5 lat, a na niej była moja ukochana gra Original War. A więc zwracam się do was z prośbą czy moglibyście wystawić ją w następnym numerze? Pozdrawiam.

Emca


Redaktorzy Clicka w drodze do pracy.

Aż mi się łezka w oku zakręciła... Naprawdę grałeś jeszcze w tego RTS-a z 2001 roku? Boję się zapytać, na czym, bo z tego, co pamiętam, to były czasy Pentium II 300 MHz i 64 RAM-ek pamięci na pokładzie. Niestety nie będziemy „wstawiać" tego tytułu, inni czytelnicy byliby mocno niezadowoleni z takiego „prezentu". Poza tym my musielibyśmy wykupić licencję na grę. Ale może ktoś z czytelników ma Original War i by cię nią obdarował? To co, znajdzie się taki samarytanin?

•••

Sonia i kość

Siemka, witam całą redakcje Clicka i Naczosa. Mam do was kilka spraw. Mianowicie: 1. Czy można u was zamówić Clicki archiwalne? 2. Czy moglibyście wsadzić demo Obliviona. 3. Mam dla was filmik w którym występuje Sonia i kość. Widzicie jej reakcje na zbliżenie się do kości. 4. Jeżeli Naczo ma kota i chomika to jakim cudem ten chomik jeszcze żyje?

Michał Seweryn

Cze!

1. Jak już nieraz pisałem, niestety nie prowadzimy sprzedaży archiwalnych numerów. I na razie się nie zanosi, żeby miało się to zmienić.

2. Napisz, gdzie mamy ci je wsadzić.

3. Świetnie, że masz dla nas filmik, ale zapomniałeś go wysłać.

4. Bo chomik jest wielkości kota.

•••

Rambolot napisał

elo mam pytanie czy zamiescicie zdiecie waszej redakcjiXD ale spox respekt dla Milusie hartkorr oto moj pomysl mogliscie by zrobic karty typu duel master tylko clickmaster z waszymi zdzieciami np:naczo najwiekszy master.lol mam nadzieje że sie wam podoba narą.

rambolot

List Rambolota zamieściłem nieprzypadkowo. Około 1/3 z was pisze podobnie, bez dużych liter, znaków przestankowych i innych udogodnień, dzięki którym wiadomość jest ZROZUMIAŁA! Jeśli chcecie, żeby mi oczy wypadły, to proszę bardzo. Pozostałych, mniej wrednych czytelników upraszam o czytelniejsze formułowanie swoich myśli. A jeśli chodzi o zdjęcie redakcji Clicka, to nie wiem, czy te kilka ścian jest na tyle interesujących, żeby warto było robić plakat.

Karty Duel Masters, hm... Zapytam Wielkiego Naczosa, chociaż zestawy małych kartoników do gry to rzecz raczej niegodna Jego Naczosowości!

•••



Konkurs MMS



Długo zastanawialiśmy się, czy pierwszym miejscem uhonorować naszych dzielnych wojaków, którzy zamiast map sztabowych zabierają na poligon Clicka, czy też jednego z czytelników, który studiował Clicka aż do końca... Ostatecznie wygrał ten drugi, któremu przyznajemy pośmiertną nagrodę! (prosimy autora – lub jego rodzinę – o kontakt z redakcją).









Zdjęcia wysyłaj pod numer 504 043 325, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć to zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Dark Sector [X360, PS3]

Niespodzianka – zbyt wiele się po Dark Sector nie spodziewaliśmy, a tymczasem to świetny, bardzo rozrywkowy shooter, który **wciągnął nas na całe wieczory** (za dnia gramy na PC). Co prawda zrobiony jest w całości z elementów innych strzelanin (główna inspiracja: Gears of War), ale kawałki te klei z wyjątkowym wdziękiem.



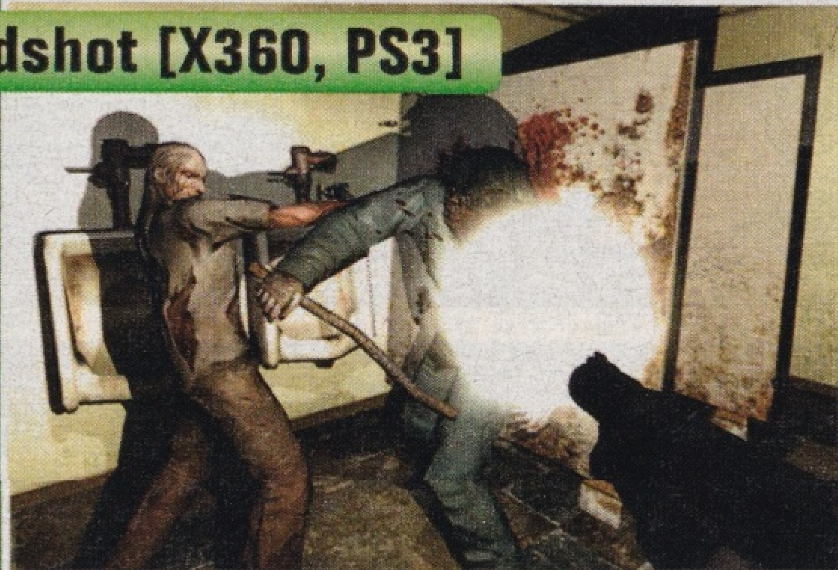
2 Gran Turismo 5 Prologue [PS3]

Choć to tylko teaser, niewielka część pełnej wersji Gran Turismo 5, **pozwala przekonać się, dlaczego ta seria to od lat najlepsza samochodówka.** Niewiarygodnie realistyczna grafika, świetny model jazdy i tryby sieciowe sprawiają, że nie sposób się od niej oderwać.



3 Condemned 2: Bloodshot [X360, PS3]

Psychopatyczny thriller dla dorosłych. Tak brutalnej – i to w chory sposób – gry nie było już dawno (ostatnia to bodaj Manhunt). Jeśli masz mocne nerwy, powinieneś zapoznać się z tym tytułem. **W żadnym innym FPS-ie nie znajdziesz równie hardkorowych walk wręcz.**



4 SEGA Superstar Tennis [X360, PS3]

Uproszczony, ale na maksa grywalny tenis a la Virtua Tennis 3, tyle że z postaciami z produkcji firmy SEGA (m.in. jeżykiem o imieniu Sonic i przepiękną Ulalą z serii Space Channel) i jeszcze większą liczbą pomysłowych minigierek. Trochę wstyd się przyznawać, ale **Superstar Tennis, przeznaczony głównie dla młodziaków, wciągnął i nas – stare konie.**



5 Viking: Battle for Asgard [X360, PS3]

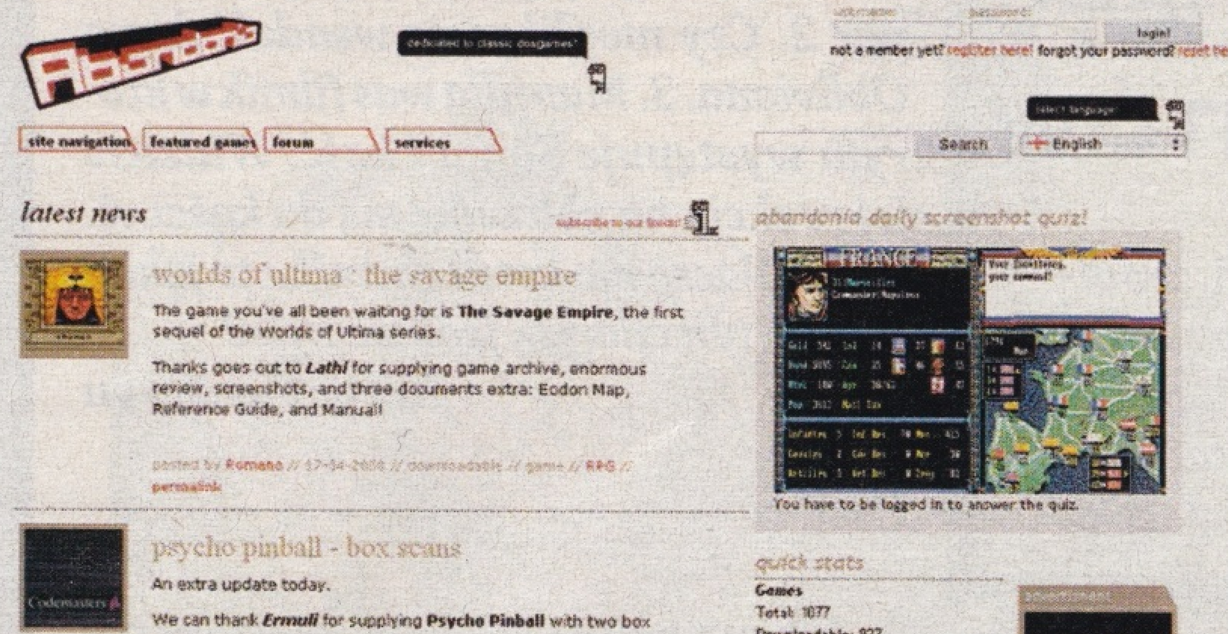
Twórcy najlepszych PeCetowych strategii stworzyli naparzankę w stylu Dynasty Warriors (albo opisywanego na s. 42 Warriors Orochi), osadzoną w świecie wikingów. Zachwyca grafiką i scenami batalistycznymi, choć niestety dość szybko się nudzi.



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.abandonia.com/



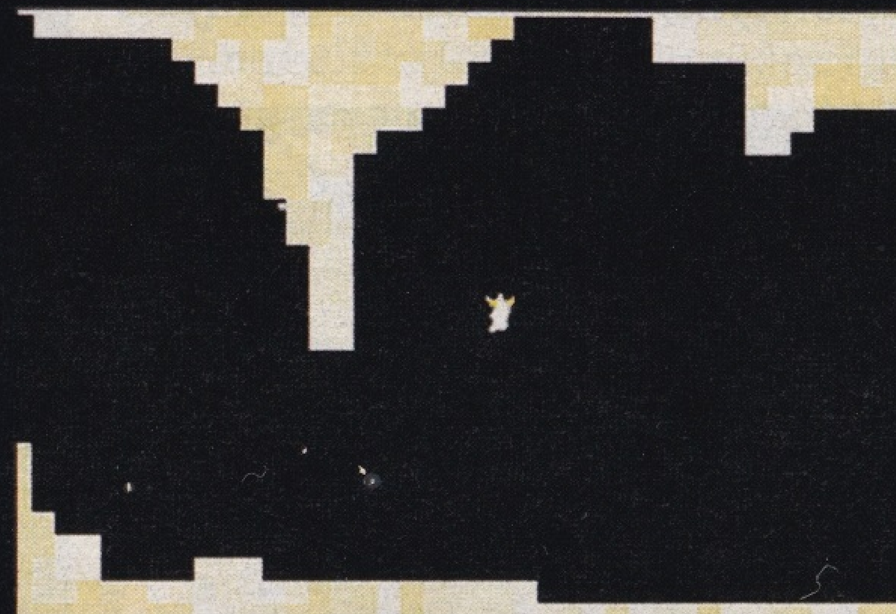
Dla wszystkich fanów starych gier – oto serwis (przyznajemy, że niemłody, więc ci, którzy interesują się tematem od dawna, już go znają), który zbiera informacje na temat setek produkcji z czasów ośmio- i szesnastobitowców. **Największym atutem strony nie są jednak screeny i okładki z klasyków, ale możliwość ściągnięcia wielu z nich.**

GRA-tiS

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

You Found the Grappling Hook!

Zapraszamy pod podany niżej adres, gdzie znaleźć można **kolekcję produkcji Marka Essena, jednego z najciekawszych twórców niezależnych gier na PC.** W zbiorze tym polecamy szczególnie kultowego już FlyWrencha oraz ostatniego ulubieńca YouTube'a i serwisów poświęconych PeCetowemu podziemiu, czyli tytuł You Found the Grappling Hook! Wygląda jak „ha, ha, ha, co to za staroć?", za to daje frajdę jak „wow!".



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.messhof.com/games_index.php [5,5 MB]

Jedyna gra...



...w której możesz zaadoptować dinozaura.

Turok

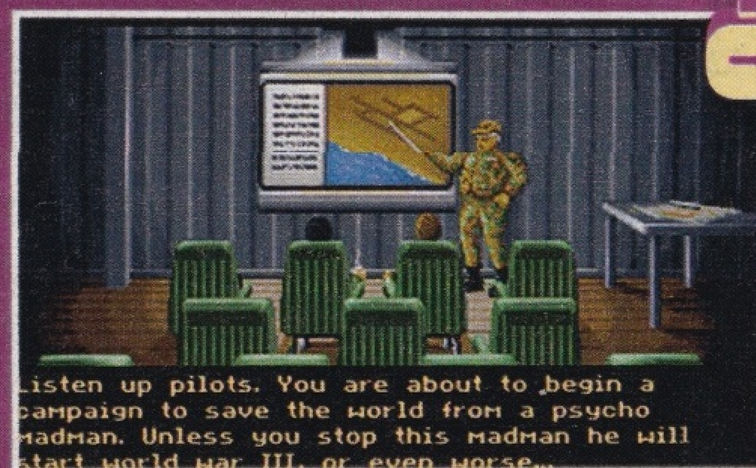
Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Desert Strike

Seria „Strajków" – zręcznościowych strzelanek prezentujących akcję w rzucie izometrycznym – była w połowie lat 90. niezwykle popularna. Dziś niestety mało kto o niej pamięta, a **w nowej oprawie graficznej i z rozbudowanymi elementami taktycznymi** (czy z AI przeciwników wzorowanym na Kompanii braci) **mogłaby wyróżnić się spośród innych gier akcji.** Dlatego czekamy na remake!

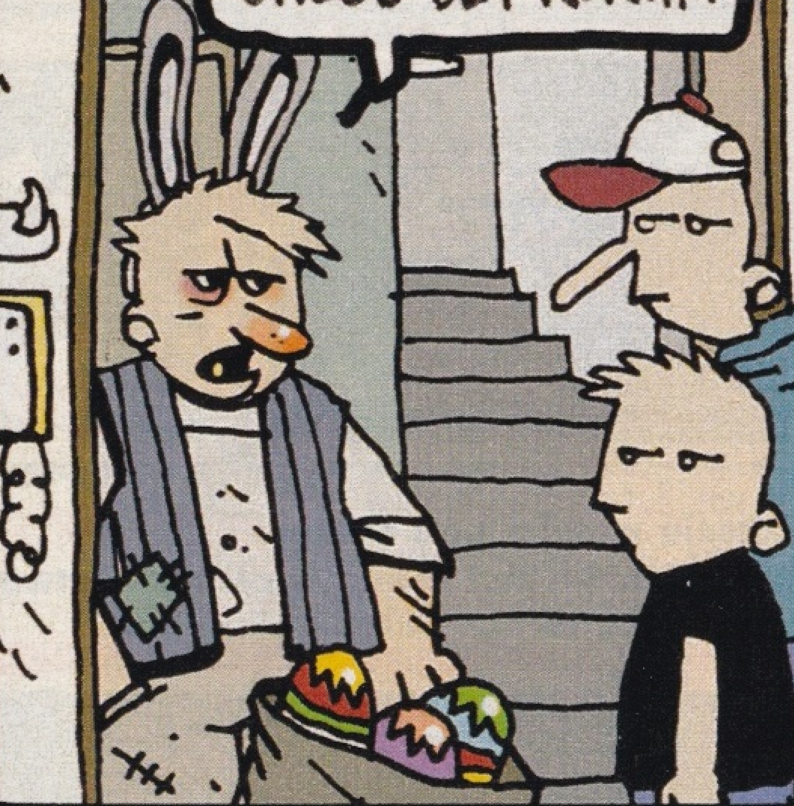






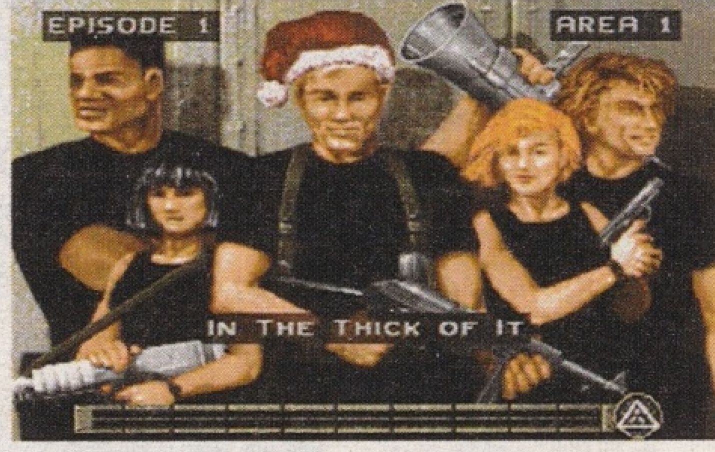
OLD SKULL I HARDKOR





Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2008





RISE OF THE TRIAD (APOGEE, 1994)
JEŻELI WCIĄŻ MASZ NA DYSKU TĘ NIEMŁODĄ STRZELANKĘ, UPEWNIJ SIĘ, ŻE W ŚWIĘTA URUCHOMISZ JĄ PRZYNAJMNIEJ NA CHWILĘ. BYĆ MOŻE ZDZIWI CIĘ FAKT, ŻE BOHATER NA EKRANIE TYTUŁOWYM BĘDZIE NOSIŁ CZAPKĘ MIKOŁAJA. DZIĘKI POMYSŁOWOŚCI PRODUCENTÓW PODOBNA NIESPODZIANKA CZEKA GRACZY RÓWNIEŻ NA WIELKANOC, CINCO DE MAYO, AMERYKAŃSKI DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI ORAZ HALLOWEEN.

ORYGINALNE WYKONANIE

nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Let's Talk About It	Akcent	TDTU1909	TDTP3909
I Can't Wait	Akon	TDTU1915	TDTP3915
Du Hast Den Schoensten...	**Alex C. feat Y-Ass**	**TDTU1805**	**TDTP3805**
Doktorspiele	Alex C. feat Y-Ass	TDTU1901	TDTP3901
Kanikuły	**Bum**	**TDTU1644**	**TDTP3644**
18 umtze	**Code Red**	**TDTU1882**	**TDTP3882**
Crazy Loop	**Crazy Loop**	**TDTU1780**	**TDTP3780**
Clap Your Hands	Danzel	TDTU1857	TDTP3857
Jozin z bazin	**Deda Mladek Illegal Band**	**TDTU1827**	**TDTP3827**
Jozin z Bazin	**DJ Jozin B**	**TDTU1878**	**TDTP3878**
House (You Know)	DJ Magic	TDTU1883	TDTP3883
My Music Song	**Dj Remo**	**TDTU1768**	**TDTP3768**
You Can Dance	DJ Remo	TDTU1849	TDTP3849
Nie kłam że mnie kochasz	**E. Flinta i Ł. Zagrobelny**	**TDTU1889**	**TDTP3889**
Jest juz ciemno	**Feel**	**TDTU0690**	**TDTP1487**
Wstawaj Szkoda Dnia	Gosia Andrzejewicz	TDTU1881	TDTP3881
Superlover	Groovebusterz	TDTU1911	TDTP3911
Let's Dance	Hi Tack	TDTU1890	TDTP3890
Let Me Think About You	**Ida Corr**	**TDTU1797**	**TDTP3797**
I Love	**InGrid & Stachursky**	**TDTU1807**	**TDTP3807**
L.I.L.Y.	Kate Ryan	TDTU1896	TDTP3896
Merenge	Kombii	TDTU1842	TDTP3842
Żono moja	**Masters**	**TDTU0744**	**TDTP1514**
Slice Me Nice	Max Farenthide	TDTU1770	TDTP3770
Alive	Mondotek	TDTU1908	TDTP3908
Keep On Moving	Mr. Joy	TDTU1913	TDTP3913
Kalyna	**Natalka Karpa**	**TDTU0733**	**TDTP1531**
Groovebird 2008	Natural Born Groovies	TDTU1912	TDTP3912
Stop And Stare	One Republic	TDTU1864	TDTP3864
Don't Stop The Music	**Rihanna**	**TDTU1773**	**TDTP3773**
And No Matches	Scooter	TDTU1861	TDTP3861
Until I Die	**September**	**TDTU1828**	**TDTP3828**
V.I.P.	**Shaun Baker**	**TDTU1717**	**TDTP3717**
Power	Shaun Baker	TDTU1855	TDTP3855
Jedwab	Stachursky	TDTU1874	TDTP3874
You Don't Know	Stonebridge	TDTU1906	TDTP3906
Apologize	**Timbaland**	**TDTU1667**	**TDTP3667**
Chemistry	Velvet	TDTU1895	TDTP3895
Bella	Video	TDTU1825	TDTP3825

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **TDTU1279**

Wykręć kawał znajomemu Zadzwoń *728833

Wykręć kawał znajomemu!
Udawaj obcego mężczyznę, kobietę lub dziecko
Zadzwoń pod *728833
i wybierz głos którym chcesz nawijać

2,44 z VAT/min
Usługa dostępna dla użytkowników Plus, Era i Orange

MEGAPROMOCJA

TAPETY I ANIMACJE TYLKO 1,22 zł z vat

www.papla.pl
wap.papla.pl

Papla.PL

Mobilne centrum rozrywki

PRZEGLĄDAJ ZA DARMO

Wyślij JAVA pod numer 4222

Opłata jak za zwykłego SMS-a

TAPETY nr 71555 1,22 zł z VAT





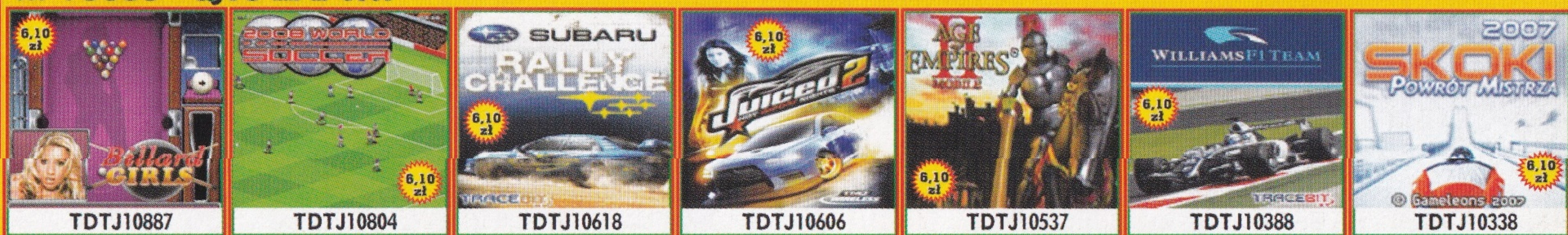
ANIMACJE nr 71555 1,22 zł z VAT



GRY JAVA

Więcej gier na wap.java.papla.pl

nr 75555 6,10 zł z VAT



nr 72555 2,44 zł z VAT





Przed zakupem gry upewnij sie czy gra jest dostepna na Twój telefon. Wyslij kod gry pod numer 4222. Np. aby sprawdzić czy gry LOST BREAKER jest dostępna na twój telefon wyślij SMS o treści TDTJ10017 pod numer 4222. (opłata jak za zwykły SMS wg Twojego planu taryfowego u operatora)

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **TDTP0927** dla numeru **698088XXX**, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **TDTP0927 698088XXX** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. **TDTP0927 698088XXX**: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 -5 zł netto/6,10 zł z VAT; 79555 - 9 zł netto/10,98 zł z VAT. Telefon pod nr *728833 - 2 zł/min (2,44 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę **www.pomoc.papla.pl**

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Play, Plus GSM, Era GSM . Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Zamówień na produkty multimedialne można dokonywać nie później niż w ciągu 3 miesięcy od dnia wydania tytułu prasowego zawierającego niniejszą reklamę.